www.game-exe.ru

СЕНТЯБРЬ
#9(50)'99

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

SYSTEM SHOCK 2
FORCE 21
AMERZONE
PANDORA'S BOX
MIG ALLEY
FLY!
DISCWORLD NOIR
SHADOWMAN
DRIVER

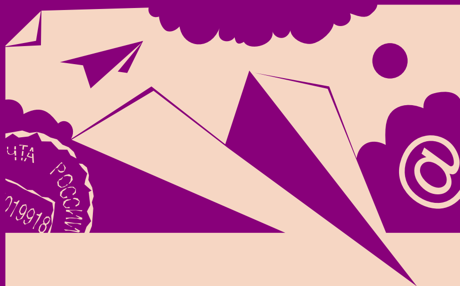


Внимание: КОНКУРС!

НАМ 50!

СТР.15-34

Нострадамус облажался!



Смертельное и обнаженное: продолжение следует

Привет ПэЖэ, привет все!

Это письмо товарищу Фрагу, который притворяется, что он из Сибири. Ты уж, ПэЖэ, дай ему за меня стволом шотгана по каске. Читал я тут его творчество, читал... и накопилась у меня критическая масса мыслей, которая стала искать выхода и нашла его в этом письме. Сначала вот о чем. Когда я читаю "обзор" компьютерной игры в автомобильном журнале, мне смешно. Ну не могут там написать грамотно про игру. Не по их специальности это. Вот про автомобили пишут хорошо, профессионально — и тут к ним претензий нет. В оружейных журналах обзоров шутеров пока не встречал, видимо, еще не додумались.

Зато в июльском номере .EXE я встретил просто шедевральное полотно в исполнении того самого Фрага об... оружии. Я не знаю, как там у автора в реальной жизни обстоят дела с шотганами и гатлингами, но статья ему, мягко говоря, удалась не очень. Все-таки прежде всего надо ощущать ответственность перед аудиторией во время своего доклада. Теперь определенная часть читателей будет твердо уверена в том, что ППШ — копия "Томми-гана", хотя, кроме внешнего сходства, аргументов, видимо, нет. "Томми" был сложной, дорогой и тяжелой машиной "для окончательных расчетов", а ППШ, насколько я помню, делали во время войны, и ни первое, ни второе, ни третье оружию пехоты того времени не подходило никак. Кстати, автомат Томпсона вроде как на вооружении никогда и не стоял. Ляпов много. Но не будем углубляться в вопрос — журнал все-таки игровой... Можно было бы и скидку на это сделать, только раздражает, что человек, который до конца так еще и не понял разницы между пистолетом и револьвером (действительно, чего там — оба вроде пульками стреляют), пытается показать себя как ветеран, который уж точно знает, чем отличается .44 от .44 Magnum и всем советует все-же перейти на .40, ибо террористов можно будет захватывать живьем. Технические подробности образцов оружия взяты "от балды" — не у каждого "Узи" магазин на 64 патрона и скрострельность 1200 выстрелов в минуту (которая, кстати, ничего на деле не значит, а важен темп стрельбы) и т.д. и т.п.

В общем, к чему это я. Пусть уж каждый занимается своим делом — в оружейных журналах пишут про оружие, а в игровых — про игрушки. А та конкретная тема статьи, я считаю, была притянута за уши. Всем и так ясно, что в большинстве игр (за исключением, возможно, сугубо специальных — симуляторов спецподразделений и аналогичных таковым) ТТХ образцов оружия не соблюдаются.

Alex ZG (alexzg@mail.ru).

Здравствуйте!

У меня есть небольшое замечание к содержанию статьи "Смертельное и обнаженное. Огнестрельное оружие в FPS ("Личное дело", #7'99). В увлекательный рассказ об оружии в шутерах от первого лица вкралась досадная неточность: "Томми-ган" не имеет никакого отношения к ППШ. Образцом для подражания послужил финский "Соуми", и результатом "слизывания" был ППД. Он обладал массой недостатков, и его решили улучшить. Результатом улучшения и стал ППШ, не имевший с ППД почти ничего общего, кроме внешнего вида.

Best regards,

Вангер (Vanger@mail.ru).

P.S. Я с большим пиететом отношусь к российскому, советскому и снова российскому оружию. Подобные ляпы, несмотря на их незначительность, вызывают у меня совершенно непропорциональную по своим размерам ярость. Хорошо, что в журнале я не нашел адреса самого "виновника торжества", потому что ему я написал бы совсем в других выражениях, а потом стыдился бы собственной горячности, повод-то — тьфу....

Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru):

Хорошо... начнем по порядку, то есть с "Томпсонов".

С начала 30-х годов пистолет-пулеметное дело получает необычайно бурное развитие, создано много образцов пистолетов-пулеметов, внешне часто весьма несходных между собой, но в принципе своего устройства почти не отличавшихся друг от друга. В случае с "Томпсоном" и ППШ, равно как ППД-40, присутствует как чисто внешнее сходство (форма и расположение магазина), что, в принципе, маловажно, так и копирование отдельных особенностей конструкции.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

Модификации пистолета-пулемета Томпсона калибра .45 АКП (11,43 миллиметра) M1 и M1A1 (в отличие от прежних версий этого п.-п.) имели СВОБОДНЫЙ затвор с рукояткой заряжания с правой стороны и отличались от предыдущих моделей (с полусвободным затвором и рукояткой заряжания на верхней поверхности затворной коробки) простотой изготовления и дешевизной (за счет отказа от дорогостоящего, хоть и высококачественного исполнения всех деталей на металлорежущих станках). Именно M1 в самом начале войны были поставлены по лендлизу в СССР. Кроме того, они СОСТОЯЛИ на вооружении в армии США. При этом надо отметить, что уже в версии “Томпсона” A1, появившейся в 1928 году, имел место эффективный компенсатор и тормоз отдачи — специальный кожух выступает за пределы дульного среза ствола и имеет три выреза: два по бокам и один сверху. Вырывающиеся вслед за пулей пороховые газы толкают оружие не только вперед, в направлении, противоположном движению отдачи, но и вниз, уменьшая рывок ствола. Плюс понижающий эффект реактивной силы — в верхней части кожуха есть вырез для выброса газов, а в нижней — нет.

Именно такой компенсатор, только со скошенным дульным срезом, был реализован в пистолете-пулемете Шпагина образца 1941-го года, равно как и свободный затвор и приемник, рассчитанный на дисковые магазины повышенной емкости (на 71 патрон вместо 35), в отличие от пистолета-пулемета Дягтерева, который многие склонны считать прямым прототипом ППШ (плюс еще, как и “Томпсон”, деревянную ложу цевья, но это не суть важно). К этому времени в СССР вели активную разработку пистолетов-пулеметов Шпитальный и Шпагин, Дягтерев и Судаев. Последний и создал самый совершенный пистолет-пулемет второй мировой, сконструированный в 42-43 гг. на базе ППШ и ППД. Но созданный раньше, еще перед войной, в 34-м, ППД (тут говорят, что он “слизан” с финского “Соуми” (по всей вероятности,



автор письма имеет в виду полуавтомат Suomi KP/-31 – см. на снимке)... Верим! Но! 1) Разработка Шпитального-Шпагина никак не являлась “улучшением” ППШ и 2) ППД и ППШ имели МАССУ сходных черт) не получил широкого применения именно из-за отсутствия у автора опыта в изготовлении п.-п. и игнорирования свойственных им недостатков, главными из которых были ограничения по дальности и точности (именно из-за отсутствия компенсатора), а также малая емкость неумело расположенного дискового магазина.

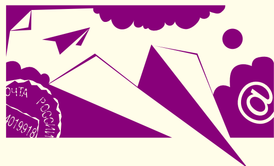
Думаю, все, с этой частью претензий мы разобрались.

Насчет довольно-таки бессмысленного (это нежно сказано) “револьверно-пистолетного” заявления уважаемого Alex ZG могу заметить, что русское определение “пистолет” НЕ ПРЕДУСМАТРИВАЕТ конструктивных особенностей оружия, так что разницу между приведенными автором письма терминами вооруженным глазом заметить невозможно ввиду отсутствия контекста. Кстати, как ни странно, и автоматические пистолеты, и револьверы стреляют ничем иным, как пульками — такими маленькими и свинцовыми штучками. Также не вижу причин вдаваться в подробности устройства механизмов — единственного принципиального различия между пистолетами. Смотрите фильмы с Клинтом Иствудом, дети мои!

Что касается калибра 0.40 дюйма, искренне советую уважаемому Alex ZG сыграть все-таки в R6 и попробовать захватить парочку гадов живьем. Острые ощущения гарантируются фирмой, в случае неудачи за уважаемым оставляется право требовать возврата денег.

ТТХ... Если кому-то посчастливится найти в тексте “Огнестрельное оружие в FPS” (а равно как и в любом другом уже существующем печатном тексте) утверждение, что КАЖДЫЙ п.-п. “Узи” имеет магазин на 64 патрона и темп стрельбы 1200 выстрелов в минуту, то автор статьи “Огнестрельное оружие в FPS” обязуется съесть без соли свой спецназовский шлем. Речь шла о магазинах — внимание, цитирую! — емкостью “40 — черточка — 64 патрона”, то есть предусматривались как минимум два варианта (хотя, безусловно, есть еще и 32, 25, 20...). Кроме того, надо заметить, что величиной “выстрел/минуту” характеризуется во всех справочниках исключительно темп стрельбы и ничто более. Определение “темп стрельбы”, безусловно, входит в “параметры скорострельности”. Да, еще подразумевались именно “современные “Узи”, а именно мини-”Узи” и микро-”Узи”, темп стрельбы которых — ИМЕННО 1200 выстр./мин.

Не могу, не смею отказать уважаемому Alex ZG в праве на свое собственное скромное (не сомневаюсь!) мнение по поводу конкретной темы статьи, которая, смею заметить, отнюдь не заключалась в полном и точном сопоставлении ТТХ реально существующих образцов оружия с ТТХ образцов оружия игровых (хотя мысль, без сомнения, интересная, и, по моему скромному мнению, прямо-таки требующая дальнейшего развития).



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...



GAME-ИНФОРМБЮРО



В ЦЕНТРЕ

Немалый юбилейный чистосердечный .EXE'шно-русский и (местами) русско-УЧУйный бестолково-ностальгический словарь-справочник



стр.15-34

Люди самых разных профессий, национальностей, вероисповеданий и, конечно, полов, обращаясь к НЮЧЕР(м)РУБНСС, получат необходимые сведения о современном .EXE и найдут в нем информацию по самым разным отраслям знаний. НЮЧЕР(м)РУБНСС доносит до читателей основы НАШИХ представлений об окружающей журнал, индустрию и авторов действительности, отражая жизнь простого и сложного любителя игр во всех ее проявлениях.





А вот эскиз обложки этого номера. Так как все фигурки на нем подписаны, он поможет вам разобраться кто где в нашей "пирамиде".

Внимание! Конкурс!

Только для Настоящих Фанатов и Хардкорных EXE'шников!

Тому, кто первым сможет назвать ВСЕХ изображенных на этом фото, за верность журналу, железную память и энциклопедические познания полагается приз! Коллекционное подарочное издание — набор раритетных игрушек Triple Conflict (примерно тех времен, когда была сделана фотография): Warcraft: Orcs & Humans, M.A.X.: Mechanised Assault & Exploration и, до кучи, Conquest of the New World Deluxe Edition.

Пишите и звоните нам прямо сейчас!

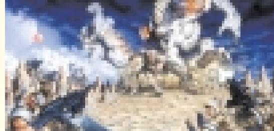




ACTION



СТРАТЕГИИ


стр.51



КВЕСТОЛОГИКА



RPG



СИМУЛЯТОРЫ


стр.88



ПОЛИГОН



ЖЕЛЕЗО

Force 21


стр.56

Amerzone


стр.74

Pandora's Box


стр.76

System Shock 2


стр.82

MiG Alley


стр.90

Fly!


стр.94



IN THIS ISSUE

Cover Story
Game.EXE: 50 Issues and 4.5 Years Later

Do you think you really know all about **Game.EXE**, by Igor Isupov & Co/Computerra Publishing House, the oldest and the only professional computer games magazine of Russia and the vicinity? Every issue jam-packed with the latest first-hand information, previews and reviews of the world's hottest games, exclusive game demos, game music, and interviews with the world's best game developers. With its proven and time tested the most influential, reliable, and convincing expert opinion of games and hardware, Game.EXE continues to lead the Russian gaming and computer hardware market. The only Russian magazine with the most refined Russian language. Now, you get a chance to learn more about Game.EXE. Tons of inside information and best kept **secrets** and **cheat-codes** revealed for the first time! (We can do it once in 50 issues, can't we?) Fantastic graphics, nonstop reading experience, state-of-the-art level design (with a few nostalgic strokes), unprecedented printing quality — all in a form of an easy-to-read, stunningly expressive, shockingly provocative, and astonishingly funny **dictionary** of .EXE spoken, non-spoken, and unspeakable terms, ideas, proverbs, and idiomatic expressions per second. Learn how to pronounce and use these words in their precise meaning and to the point. Intonation is also important. **Best Buy! Our Choice! And yours, too!**

Action
Driver, by Reflections/GT Interactive, with the exclusive appearance of the demo on our CD-ROM, is a thrilling chasing experience that makes you believe that traffic rules were invented only to be broken by you. Test your driving skills and see who will come to finish in one piece.
The internet-demo of **Mortyr**, by Mirage Media, shows that this controversial title is full of action with a few pretty nice kicks.
Looking at **Venom** demo, by GSC Game World, a promising Ukrainian team, we should start preparing ourselves for a breath taking, head spinning non-stop action.
Shadowman, by Iguana/Acclaim, is an excellent solidly built psycho-shooter, mystical and thrilling. Every character that acquires its own shadow and feels the ground under his feet turns into a bag of bones instantaneously. **Our Choice!**

Strategy
Civilization II: Test of Time, by MicroProse/Hasbro, is the most conservative version among Civ sequels that appeared this year. If you are not allergic to the word Civ, go ahead and play this one. You'll sure like its multimap and improved AI.
Braveheart, by Red Lemon Studios/Eidos, proves that the sum of components does not equal their sum. Especially if your head gets stuck in the polygonal door of the house that hangs up in the air and you start forgetting about the great American actor and the charming voice behind the scenes when you desperately try to bring it all down to earth. Truly overwhelming and fantastic to say the least. Or should we line up for something else?
The first of Red Storm's games that dropped Tom Clancy's name, **Force 21**, by Red Storm Entertainment, doesn't seem to drop his presence at all. It is a very serious product that opens a new genre. Job well done. **Our Choice!**

Questologica
Discworld Noir, by Perfect Entertainment/GT Interactive, is utterly funny and engaging. This detective story is full of brain twisting puzzles and hilarious dialogs. If your mind is set up on getting to the truth in detective stories, you will love it to live in this incarnation of Terry Pratchett's fantasy world.
Amerzone, by Casterman/Microids, is a revelation for a hard-core traveler. Who dares to resist an adventure when wild geese in the steely skies call on you to follow them into forgotten lands? **Our Choice!**
Pandora's Box, by Alexey Pazhitnov & pals @Microsoft/Microsoft, is an excellent, though somewhat weird, tool to kill the hateful time, with a progressively growing desire to do it over and over again. **Our Choice!**

RPG
System Shock 2, by Irrational Games/Electronic Arts, proves that it is an absolutely uncloneable creation of human mind. Outstanding, stylish, atmospheric. This season, real men play SS2 on Hard. **Our Choice!**
Want to learn the recipe of clone making, try **Darkstone**, by Delphine Software/Gathering of Developers: make a 90% solution of Diablo and add a few handy features. Drinkable but not moving.

Simulators
MiG Alley, by Rowan/Empire Interactive, is not for freshmen, it is a real hardcore sim for those who can appreciate realism and air combat. **Our Choice!**
Fly!, by Terminal Reality/Gathering of Developers, offers unprecedented realism and marvelous graphics. The skies are beautiful and friendly. **Our Choice!**

Polygon
The editorial deals with the beginning stages of development. What did it take to program a computer game in Russia 10 years ago? Has anything changed since then?
Building the foundation for developing Black & White: another portion of **The .LHX Files** by **Steve Jackson**.
What went right and what went wrong for **Legacy of the Fallen** developers? An autopsy by **Daniel Marcoux**.

Hardware
You sure remember that it was us, Game.EXE, who 2 years ago ignited the 3D video cards revolution in Russia! Now this revolution enters the second stage. This month, we tested the latest 3D video cards that have just appeared on the Russian market. **Our Choice!** goes to **Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra** and **Diamond Viper V770 Ultra**. **Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Value** received **Best Buy** and **Matrox Millennium G400** was worthy of a **Special Prize**.



Game.EXE CD #9 (14)

Игры
Seed• Venom• Driver• Revenant• Force 21•"СВАРОГ"• Freespace 2• Abomination• Shadow Man• System Shock 2• Midtown Madness• Seven Kingdoms 2

Патчи
Aliens vs. Predator Update• Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast v1.3.5512• Expendable Patches• Falcon 4 v1.07 Patch• Fighting Steel v1.03 Patch• Hidden & Dangerous v1.1 Patch• Kingpin v1.1 Patch• MechWarrior 3 v1.1 Patch• Myth II: Soulblighter v1.3 Patch• Star Wars: Rogue Squadron v1.2 Patch• S.C.A.R.S. Patch• StarSiege: Tribes v1.7 Patch• Total Annihilation: Kingdoms v1.1 Patch• Warzone 2100 v1.06b Patch

Утилиты
Bullet Proof FTP v1.13• Cool Page v1.9a• Cyber Patrol v4.0• Dialer 2000 v1.30• Forever Connected v2.4• H_Menu v1.1• Image Converter v3.0• Irfan View32 v3.05• KatieSoft Scroll v6.0• Microviet Chat Explorer v2.51• Missing Uninstaller v1.0• OuterWorlds Browser v2.1• PKZIP for Windows v2.70• PureCaster v2.0• Rocket Talk v1.2.34• SnagIt v4.3.5• SpamKiller v2.63• Speak Lite v1.0.15• Under Construction 98 v2.90• Windows Commander v4.01 32 bit for Windows 95/98/NT3.51/4.0

Драйверы
•Voodoo2 Windows 95/98 Reference Drivers v3.03.00
•Voodoo3 Windows 9x Retail Drivers - AGP/PCI v1.02.1 •Voodoo3 Windows NT Retail Drivers - AGP/PCI Boards v1.02.10

Бонус
Музыка
Саундтрек Heavy Gear II

Реклама в номере

КОМПЬЮТЕРРА
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 9 (50!), сентябрь 1999 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine" — Issue 9 (50!) September, 1999. Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
garry@game-exe.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
pg@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела квестов и логических игр — **Adventure & Mind Games Editor**
Мария Ариманова — Maria Arimanova
masha@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Фото на обложке Ильи Мордвинкина

Корреспонденты — **Writers**
Роман Косенко — Roman Kosenko
krom@game-exe.ru
Фраг Сибирский — Frag Sibirsky
frag@game-exe.ru
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
michelle@game-exe.ru

Веб-редактор — **Web Editor**
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Подписка в США — **Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
Acta Print Oy, Finland

Тираж 30000 экз. Цена свободная — Circulation 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk



Политкорректные мартышки

WARMONKEYS

www.sdreams.co.uk/ warmonkeys/index.htm
Silicon Dreams
www.sdreams.co.uk
Дата выхода не объявлена

Стоило в прошлом номере .EXE посетовать, что Полностью Трехмерный поджанр скончался в ужасных судорогах, как анонсы все новых и новых творений пошли со скорострельностью Фрагова именного ППШ замысловатой модели.

Вот и сейчас. Я был свято уверен, что дальше Черных Овец и курсора-птеродактиля (см. Tanktics, УЧУ за апрель) девелоперский маразм в принципе зайти не способен. Ах, какая наивность! Silicon Dreams, до этого баловавшаяся только глубоко нам чуждыми симуляторами футбола, решилась-таки отметиться и в RTS-жанре. В результате в **Warmonkeys** нам придет пора взять на себя командование племенем воинственных высокотехнологичных макак, а противниками, судя по всему, будут какие-то навозные жуки (официальной информации на этот счет пока нет, но на некоторых скриншотах жуки явственно заметны). Впрочем, авторы тонко намекают, что война у нас будет гражданская — с соседней народностью гнусных гамадрилов, например. Вообще же противоборствующих сторон будет три. Вот что делает футбол с людьми!

Кроме футбола, во всем винована ненавистная политкорректность, комрадес. Если уж RTS невозможно сделать без пожаров, взрывов и потерь в живой силе, то давайте начиним ее вместо нормальных хомосапиенсов какими-нибудь роботами, дрессированными обезьянками или плюшевыми виннипухами. Тьфу.



Но — красиво. Особенно хороши летающие агрегаты и лазерные целеуказатели (или это собственно выстрелы?), взрывы выглядят умопомрачительно — я прямо вижу, как через год-полтора грустные обитатели action-департамента вереницами поплетутся к нам с ОМХ хоть одним глазком взглянуть на ПО-НАСТОЯЩЕМУ красивые игры, а то и, если повезет, пять минут подержаться за боевую мышку... Впрочем, продолжим.

Бесстыдные цифры, которыми авторы кидаются направо и налево, мы приводить не будем, дабы не нервировать впечатлительных читателей. Однако же намекнем, что одиночных миссий будет 60 штук, а средняя карта будет содержать 10 квадратных километров battleground'а. Юнитов анонсировано около 200 наименований. Уже страшно. Если учесть еще, что в игре будут бок о бок шествовать воксели (ландшафт) и полигоны (все прочее), а воксели, как вы знаете, совершенно демонстративно не признают никаких акселераторов, то картинка получится грустной. Новый процессор, мощная видеокарта, много памяти, широкоэкранный монитор, продолжаем загибать пальцы... Даты выхода, впрочем, пока нет.

Вида "из глаз" не предвидится. И на том спасибо.

.EXE Андрей Ом

Паранойя

СЕКРЕТНЫЙ АГЕНТ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

DEUS EX

www.ionstorm.com/games/ deus_ex.htm
ION Storm
www.ionstorm.com
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Начало 2000 г.

Игру, которую я жду с того дня, как сел за компьютер (а было это... очень давно), еще не начали делать. Чтобы было красиво и умно, приятно, захватывающе и доступно, программистам придется рассечь мою драгоценную (и единственную!) черепушку, чтобы тщательно исследовать содержимое. А затем неизбежно прийти к следующему выводу: теперь мы знаем, во что он хотел поиграть, но делать проект не имеет смысла. Пациент мертв.

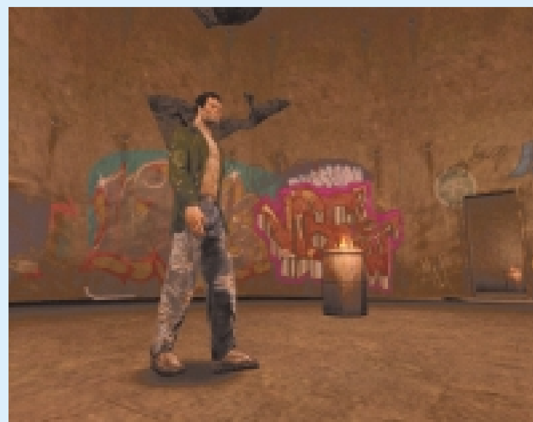
Приходится довольствоваться теми смешными поделками, которые предлагают. Вот, например, **Deus Ex**. Типичнейший образчик ролевой игры в современном ее понимании. Sci-fi, правительственные заговоры, мрачное будущее, Малдер и Скалли, Blade Runner, нанотехнология, "движок" Unreal, тонны рекламной шумихи, "out when ready".

СУМЕРЕЧНАЯ ЗОНА

Лично я никогда не сомневался, что в будущем будет только хуже. Поэтому позвольте не без известного удовлетворения заметить: со мной согласны многие одаренные люди современности. Вроде человека по имени Уоррен Спектор (Warren Spector), взявшего на себя смелость потренировать молодое поколение в способах выживания в мрачном грядущем. Проект Deus Ex не стесняется использовать уже закаленные финансовым успехом приемы — атмосферу "Бегущего по лезвию бритвы", ненавязчивую, приятную шизофрению "Секретных материалов". Глядь в окно монитора, а там извечно ночной (другого



времени суток в будущем не предвидится) ультратехнологичный мегаполис на многие сотни километров, скитающиеся по улицам торчки с имплантатами вместо важных частей тела, продажные власти, манипулирующие людьми, как марионетками, и планирующие с минуты на минуту захватить/разрушить/мутировать/раздеть-обуть/распилить на мелкие части-сувениры нашу родную планету. Напоминает хорошую мешанину из голливудских боевиков. Что, кстати, ничуть не удивляет — ведь Уоррен Спектор провел немало времени в застенках "фабрики грез".



ЧИСТО ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ

Нравится название "Deus Ex". Серьезно! Звучно, немного с претензией. Идея секретного агента на тропе войны со всем миром не нова, но ее вытаскивает сюжетный зигзаг с нанотехнологией. Вкратце завязка Deus Ex выглядит следующим образом: на дворе 2052 год, планета Земля. Никаких инопланетян, армагеддонов, сверхмощных корпораций или сумасшедших компьютеров — это хорошо. Вы взваливаете на себя ответственность за жизнь секретного агента антитеррористической организации под эгидой ООН. Данный индивидуум особо ценен тем, что в его организме находятся мельчайшие механические частицы, способные во много раз усилить практически любые физические способности героя. Что приятно, наш подопечный является одним из первых носителей революционной технологии. До этого практиковались лишь механические имплантаты — отсюда море калек

или существ, очень отдаленно напоминающих человека.

Иначе говоря, вы изначально на голову круче окружающих вас NPC. Замечательное решение с точки зрения психологии, но совершенно нестандартное для традиционной организации геймплея. Здесь наступает пора рассказать о некоторых интересных ролевых деталях Deus Ex. Чтобы пользователь, увидевший сильный полигональный "движок" Unreal, вид от первого или третьего лица, не подумал, что перед ним очередной шутер, авторы снабдили персонаж рядом замечательных меню, описывающих всевозможные РПГ-качества. Так, у героя есть experience, 13 различных умений и ряд совершенно волшебных приемов, обеспечиваемых наноимплантатами. Опыт завоевывается необычно — на квестовый манер. Очки присваиваются не за повторяющееся выполнение каких-то действий, а за достижение той или иной цели. Любыми путями! Информацию всегда можно раздобыть либо умелой дипломатией, либо силой. Дверь можно вышибить, взорвать, подобрать отмычку или просто уговорить обитателя сдаться. Так или иначе, но очки торжественно преподносятся игроку лишь по факту добычи информации или открытия двери — и ни секундой раньше. Очень любопытно узнать, будут ли появившиеся очки распределяться вручную самим игроком (как в Might & Magic) или автоматически увеличивать skill в той области, которая и привела к блестящему выполнению части задания. Авторы отмалчиваются и в детали предпочитают не углубляться. Быть может, удастся их допросить чуть позже?



И ЯД СОМНЕНИЯ

А вопросы действительно есть. Например, разработчики Deus Ex заявляют, что схема построения игры помиссионная, но игрок даже и не заметит мутации одного задания в другое. Как минимум нестандартно. Вот еще: по сюжету суперагент случайно натыкается на след, приводящий его к некоей могущественной правительственной организации, которая как раз и несет ответственность за все безобразия и заговоры в Deus Ex. В числе плохишей оказывается часть начальников известной нам антитеррористической организации. Так почему бы сразу не убить любопытного сыщика с помощью тех самых микроскопических искусственных организмов в его крови? Как организовать заявленный сетевой режим в игре, где полно скриптовых сцен? Как осуществляются диалоги между героем и NPC? Насколько нелинейной может быть изначально помиссионная игра?

Вопросов больше, чем ответов. Задумка очень интересна, очень хочется посмотреть на Нью-Йорк, Париж, Гонконг, Вашингтон в исполнении 2052 года, но сможет ли ION Storm действительно выполнить все свои обещания? До сих пор эта команда щедрой рукой релизила лишь помпезные заявления — и не более того. Deus Ex выглядит красивым проектом, стоящим ожидания, но будет ли он действительно играбельным? Читайте подробности об этой sci-fi RPG в следующих номерах Game.EXE.

EXE Александр Вершинин

Наш дом — тюрьма

ТРОЛЛИ И ОРКИ ТРЕБУЮТ РАВНЫХ ПРАВ С ЧЕЛОВЕКОМ

GOTHIC

Piranha Bytes
www.piranha-bytes.com
Eqmont Interactive
www.eqmont-interactive.funonline.de
1-й квартал 2000 г.

Оговорюсь сразу. Просьба не проводить никаких логических параллелей с весьма известным в нашей стране политическим движением. В том месте, куда мы можем попасть по милости Piranha Bytes, вообще нет политиков. Их сразу съедают. Все верно, .EXE опять возвращается к любимой новостной теме, немецкой RPG/adventure **Gothic**. Стоит нашим немецким друзьям выпустить на волю хоть немного информации, как мы уже кружим над точкой выброса. Напомним краткое содержание предыдущих серий.

DBTS ПЛЮС OUTCAST

Честный и беспристрастный суд неведомого сказочного королевства осуждает вас на вечное изгнание и каторжный труд. Всех неугодных здесь принято бросать в большой магический портал, выходное отверстие которого расположено глубоко в шахтах неведомой планеты. Вы здесь не первый, и быстро обнаруживаете, что оказались в очень забавном сообществе — в мире преступников. Кроме того, бок о бок с людьми (ну, в сопредельных пещерах) обитают гоблины, орки, тролли и прочие лучшие представители американского сказочного фольклора.

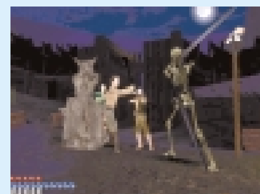
Что обещали ранее? Помимо навороченного полигонального "движка" и вида от третьего лица (как ты возмужала, Ларочка!) немецкие RPG-деятели заикались о некоем сложном механизме взаимоотношений между игроком и окружающими его NPC. Якобы существуют враждующие бандитские группировки и личностное отношение каждого конкретного NPC к вашей персоне. Враги будут взламывать двери и пытаться зарубить вас во сне, а союзники станут ходить за своим господином по пятам и подражать во всем: вы атакуете — и они атакуют, вы используете stealth skill — и они пытаются. Получается достаточно интересная смесь Die by the Sword (в Gothic очень навороченная система боя в реальном времени) и какого-нибудь Outcast с его хитроумными мирами.

ПО КРУПИЦАМ

Касательно новых посулов. Авторы наконец решили поведать миру о существовании нескольких классов персонажей. Вы сможете выбрать профессию под стать своим привычкам. Warrior сможет использовать практически любое существующее в игре оружие, будь то меч, топор, булава или шест. Его грубая сила позволит выламывать двери и раскалывать пополам сундуки, не беспокоясь о поисках ключа. Второй вариант, Assasin, будет располагать целым рядом чисто воровских приемов: stealth, pick lock, backstab. Гильдия магов вообще делится на три обширных класса. Mages бывают двух оттенков, белые и серые. Первые предпочитают зубодробительные заклинания, а вторые заботятся как об атакующих, так и о защитных spell'ах. Говорят, маги смогут превращаться в различных животных и использовать их уникальные качества. Кто обратит внимание на большую муху, ползущую по потолку? А между тем — это вы, прикольный маг, подслушиваете чужие разговоры. Впрочем, третий вид волшебников, Psionics, тоже умеют общаться с публикой. Они просто берут под свой контроль нескольких врагов и заставляют их драться друг с другом. Страшная вещь, это серое вещество.



Piranha Bytes делится и мириадами мелких забавных мелочей. Так, любое оружие в руке противника или кольчуга на его немытом теле будет оставаться на его же хладном трупе. То же касается и вас. Смерть в Gothic не является фатальной, вы лишь перерождаетесь на особом алтаре, а все ваши пожитки останутся с предыдущим телом. Будем надеяться, что враги не смогут loot'ить трупы, ведь им разрешено подбирать и ронять оружие во время драки. Многие типы противников будут иметь собственные уникальные атаки-скрипты. Так, тролль будет стараться захватить вас рукой и откусить вашу бездарную голову. Меч остался в руках? Ткните прямо в глупую физиономию гиганта — от удивления и боли он отпустит вас. Нет меча? Перерождаемся на алтаре, бежим выручать пожитки. Почти что Everquest — спасает лишь наличие save game'ов.





Наши немецкие друзья (нихт ферштэйн, фольксваген!) не очень торопятся с релизом. Пока что они обещают выпустить Gothic в начале 2000 года, предварив релиз играбельной демо-версией.

EXE Александр Вершинин

Правильный шутер

СЕКТОИДЫ НАЧИНАЮТ И ОПЯТЬ ПРОИГРЫВАЮТ

X-COM: ALLIANCE

MicroProse
www.microprose.com
Hasbro
www.hasbro.com
Начало 2000 г.

Не люблю фанатизм. Нет ничего тупее и ущербнее фанатизма. Ненавижу фанатизм во всех его проявлениях, если только... речь не идет об X-COM. Это совсем другое. Быть поклонником X-COM очень приятно. Во-первых, объект твоего увлечения никто не может осмеять — ты окружен плотным кольцом таких же фанатов, а редкие индивидуумы, не врубившиеся в игру, отступают в почтительном и бессильном непонимании. Во-вторых, почитатель X-COM имеет стабильное будущее. В начале 2000 года нас ждет X-COM 5. В конце — X-COM 6. В жизни фаната X-COM всегда есть цель и смысл.

А то, что **X-COM: Alliance** совсем не похож (только на первый, на первый взгляд, товарищи) на своих отцов и дедов, так это совсем не важно. Я готов рецензировать пазл-квест "X-COM: Угадайка", отгадывать "X-COM: Кроссворд" и даже писать солюшен по "X-COM: Колобки". А уж сыграть в action/strategy по мотивам любимой игры, да еще и на "движке" так и нераспробованного Unreal — с огромным удовольствием. Несколько номеров тому назад .EXE уже рассказывал о деталях будущей игры. За прошедшее время произошли две вещи: хорошая и плохая. X-COM 5, скорее всего, не выйдет в этом году. Это плохо. Главный дизайнер X-COM: Genesis (об этой игре мы писали в "Личном деле" 7-го номера) взял под свое "крыло" Alliance и следит за тем, чтобы не в меру активный отпрыск рода соответствовал всем стандартам X-COM. Это значит, что знаменитая атмосфера игры не будет разрушена, и это хорошая новость. Очень хорошая.



КАК ВСЕ НАЧИНА...

Они нашли этот портал случайно, просто раскапывая обгорелый мусор на останках инопланетной базы на Марсе. 2062 год, 12 лет спустя после великого изгнания Чужих из-под воды и за пять лет до начала космических сражений в X-COM: Interceptor. 25 агентов, вместе с крейсером класса Patton в один момент оказались на расстоянии 60 световых лет от Земли и немногим ближе от Марса, прямо на линии фронта в войне сектоидов и асцидианцев. Сектоиды, ясное дело, имеют на людей зуб чрезвычайных размеров, а вот асцидианцы готовы помочь с возвращением... но чуть позже, после победы над настырными головастиками. Вот и весь "Альянс". 13 огромных миссий, и мы дома.

Не плачьте, поклонники походовых стратегий. Крейсер класса Patton оборудован по последнему слову техники и содержит в своих недрах научную лабораторию, зал для тренировок, огромный склад оружия, боеприпасов и одежды, ремонтные мастерские и многое другое. Специально для того, чтобы ребятам постарше было не скучно между миссиями. Именно там, между ними, и случится нечто очень важное — мы будем тренировать свободных от поручений агентов физически и ментально, изучать добытые на поле боя трофеи, чинить поврежденное в боях оборудование и... какое счастье, самолично облачать агентов перед выходом на работу.



МЫ НЕ ОДНИ

Совершенно точно, одиночные миссии в Alliance можно пересчитать по пальцам. Как правило, "мы" идем на дело в компании. Иногда по двое, иногда по четверо, но никогда — большим числом. Игра продолжается, пока на борту крейсера остается в живых хотя бы один человек, однако разработчики не рекомендуют терять людей. Задания миссий весьма разнообразны: мы наносим визит на борт космического корабля сектоидов, чтобы скачать важные данные; посещаем астероиды в поисках похищенного пилота; высаживаемся на планету Сектус, имея целью прихлопнуть важного сектоида и вырезать из его черепа необходимый для народного хозяйства чип.

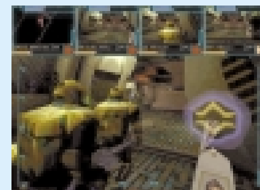
Выбирая агентов, мы ориентируемся по их характеристикам: силе, здоровью, меткости, выносливости, подвижности, морали, пси-силе и различным умениям. Когда взвод сформирован, начинается процесс обряжания. Взгляните на картинку — экран не слишком отличается от того, что мы видели в предыдущих играх. Две руки, карманы, огромный рюкзак и куча всевозможных штуковин, чтобы все это забить. Авторы обещают более десяти принципиально различных типов оружия, начиная с пистолета и заканчивая rocket launcher'ом, никак не меньше пяти скафандров (антиграв — будет!) и массу аксессуаров. Покончив с процессом, нажимаем кнопку "старт", и... модернизированный движок Unreal начинает работать на полную мощность.

В ОТРЫВЕ

Оставшиеся в живых очевидцы утверждают, что ЭТО выглядит красиво. Впрочем, все мы знаем, что такое Unreal, верно? Охлаждающая жидкость тонкой струйкой пара покидает нагретую поверхность лазерной винтовки... Терминалы чужих компьютеров перемигиваются сотнями ни о чем не говорящих нам индикаторов... Атмосферу дополняет музыка. Нет, это не NiN и не Fear Factory. Это тот самый роскошный ambient, что преследовал нас по углам на протяжении всей UFO: Enemy Unknown...

Как организовано "общение" с подчиненными? Очень просто — агенты "по умолчанию" следуют за вами на определенном удалении, однако способны принимать собственные и не слишком тупые решения. К примеру, в первой миссии на корабле сектоидов напарник сам подбегает к терминалу и начинает скачивать данные. И люди, и сектоиды, управляемые AI, по заверениям разработчиков, будут вести себя довольно самостоятельно — перемещаться на лифтах, искать укрытие в случае внезапной атаки и вообще вести себя адекватно происходящему на поле боя.

Если мы хотим добиться от агента выполнения определенного задания, то просто выделяем его (с клавиатуры, например) и отдаем приказ. На данном этапе разработки вариантов немного: охранять зону, следовать за лидером, стрелять по всему, что движется, или не стрелять вовсе. В будущем появится более сложная система управления бойцами: их путь можно будет задать на специальной двухмерной карте, как в Rainbow Six. Продюсер Alliance рассказывает также об экспериментах с навигационной 3D-системой: игрок указывает точку назначения прямо на игровом экране, разумеется, в пределах собственной видимости. Но такая система (а у нее есть не только плюсы, но и минусы, верно?) может не дожить до релиза.



За поведением подчиненных можно наблюдать через амбразуры-окошечки, расположенные в верхней части экрана. По умолчанию они демонстрируют карту местности, однако специальная клавиша включает видеокамеру, установленную на скафандре агента, и мы начинаем следить за происходящим его "глазами". Есть и еще один способ: используя пси-силу, захватить контроль над агентом и некоторое время управлять им. Как долго, зависит от ваших псионических способно-

стей. Зачем это нужно? Хотя бы для того, чтобы вытаскивать оплоумевших новичков из опасной зоны. Опыт агенты набирают со временем, и после каждой миссии нас ждет подробный “разбор полетов” с вручением наград, званий и ценных подарков.



Кстати, в миссию вместо человека можно взять и робота. К примеру, летающую камеру-разведчика, способную перемещаться по вентиляционным шахтам. Штука, вне сомнения, полезная, но не забывайте — на одного человека с камерой в команде будет меньше.

ДЕЛО ЗА МАЛЫМ

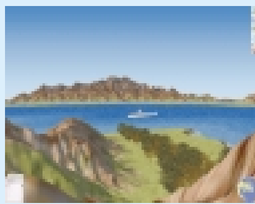
Вряд ли стоит рассчитывать на сильный “тактический” элемент в Alliance. Впрочем, это не самое главное — через год мы будем завалены всевозможными action/strategy по мотивам R6 и Hidden & Dangerous. Дело в другом. Хочется, чтобы Alliance стал “правильным” 3D-шутером — в меру реалистичным и обязательно “ролевым”. В играх подобного рода мы обычно выступаем в роли супергероя, в одиночку противостоящего ордам недружелюбно настроенных существ. Здесь же мы не одни, и груз ответственности становится меньше. В Alliance мы проходим миссии в компании товарищей, которые готовы прислушиваться к нашим приказам, но и сами способны постоять за себя и помочь в трудную минуту.

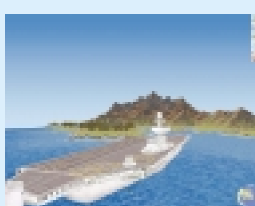
И самое главное — игра обретает целостность. Боеприпасы не берутся из воздуха, они хранятся на складах крейсера или изготавливаются в его мастерских. Об этом придется помнить, поливая очередями очередную летучую тварь. На корабле всего 25 человек — ученых, инженеров, спецназовцев. Кого вы возьмете в следующую миссию — калечного рейнджера или здорового ученого, который в данный момент бьется на решением очередной подсунутой Чужими загадки? Раненый будет действовать менее эффективно, зато яйцеголовый может открыть нечто очень важное и здорово продвинуть нас на пути к цели. Стоит ли рисковать и лезть с потрепанной командой в неисследованный регион только ради призрачной надежды откопать там что-нибудь новое для ученых? На эти вопросы нам придется отвечать постоянно, и пусть миссий всего 13 — уверен, нас ждет интересное приключение.

Игра все еще очень далека от завершения, но мы не хотим торопить разработчиков. Быстренько слепить шутер “по мотивам X-COM” на готовом “движке” — дело не слишком хитрое. Создать достойную игру из серии X-COM и вернуть лейблу устойчивые позиции, слегка пошатнувшиеся после откровенно слабого Interceptor, — это серьезная задача. Пусть мы увидим Alliance лишь в 2000-м. Времени как раз хватит, чтобы определиться с выбором нового 3D-акселератора. Настоящий фанат X-COM должен встретить игру во всеоружии.

EXE Олег Хажинский









Everquest
и Хиросима

SOVEREIGN

www.station.sony.com/sovereign/
Verant Software
www.verant.com
Sony
www.station.sony.com
Дата выхода не объявлена

Спокойно! Все не так страшно, как вы успели подумать. Просто Verant, создатели Краснознаменной Everquest им. А.Вершинина, готовят нечто совсем нешуточное — глобальную онлайновую 3D RTS по имени **Sovereign** с возможностью метнуть в неугодных сюрприз в несколько мегатонн или применить химическое оружие, а то и просто устроить этакую миротворческую операцию с ковровыми бомбардировками и горами трупов.

В лучших традициях рекламных листовок типа “Кто заплатит двойную цену, одну порцию получит бесплатно”, нам обещают некий чудовищный микс из настольных симуляторов дипломатии, классической Civilization II и C&C. Все в трехмерной графике, с военной техникой, приближенной к реальной (но исторической достоверности не будет, не пугайтесь и не надейтесь), и возможностью участия от 4 до 500 человек в одной игре. Никакой ненаучной фантастики с земноводными алиенами и планетами кислотных расцветок не ждите — все будет весьма похоже на эту, нашу, реальность. Вращаемый глобус в качестве стратегического вида странным образом задевает ностальгические струны — ну как же, X-COM... Но вернемся на землю: удовольствие будет эксклюзивным для службы www.station.sony.com и будет стоить денег. Каких — пока неясно, авторы об этом молчат, потупив взоры.

Утверждается, что игрище не будет развлечением ради самого процесса, как в UO, и каждая начатая игра будет иметь финал — всеобщее благоденствие, достигнутое дипломатическим путем (вы в это верите, только честно?), глобальная ядерная катастрофа и прочие не менее занятные концовки будут иметь место. Также запланировано развесистое дерево технологий и, что интереснее, специальный рынок исследований, где можно будет выгодно обменять лишнюю нейтронную бомбу на чертежи воон того симпатичного авианосца. С доплатой. Авторы, конечно, говорят, что будет и множество мирных изобретений. Ну-ну.

Дипломатию собираются сделать одним из основных элементов. Без заключения пактов и договоренностей (и последующего их вероломного расторжения) дело не обойдется. Этим способом создатели собираются решить вечную проблему многопользовательских RTS — стоит кому-нибудь из участников заполучить очередной дисконнект (как вы понимаете, для родных телефонных линий это — раз плюнуть), как враги тут же делают из него котлету по-киевски за рупь двадцать. Теперь можно будет подумать о будущем — например, заранее поручить управление своим осиротевшим государством дюже умному AI или, скажем, вызывающему наименьшие опасения союзнику. Хотя намеки Verant достаточно прозрачны — не хотите проблем, играйте в Sovereign лично и безвылазно.

Читерство собираются искоренять железной мозолистой рукой — вся информация будет храниться на серверах, запускаемых исключительно Verant.

Совершенно точно будет некий юнит, символизирующий игрока, который по мере игры будет вовсю прокачиваться и набираться жизненного опыта. Доведется ли ему понюхать пороха, кончится ли с его погибелью игра и как вообще сложится его судьба, всенепременно скоро станет известно.

Итого: неслабый размах, известные брэнды (Sony, сами понимаете), приятная графика, опять же, оружие массового поражения. Ждем с нетерпением, копим зеленые рубли с ликами каких-то суровых американских политических деятелей.

EXE Андрей Ом

Одним измерением больше

ПЕРВЫЙ ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНЫЙ WARGAME

COMBAT MISSION

www.battlefront.com/products/worldwar/cm/index.html
Big Time Software
www.bigtimesoftware.com
Battlefront.com
www.battlefront.com
4-й квартал 1999 г.

Wargame'ы всегда шли с нашим журналом в ногу, но редко по пути. Иногда мы честно пытались их рецензировать, но, напуганные кошмаром уродских хексов, первозданным отсутствием графики и прочими столь же милыми вещами, старались поскорее избавиться от такого ужаса и



сесть наконец играть в дурака, пить портвейн и слушать... (Yes, да, Андрюша? — **ББ**). Простите, отвлекся.

В это самое время в головах разработчиков из Charles Moylan's Big Time Software зрел коварный план.

ХЕКСАМ НЕТ!

Предварительный диагноз таков: пошаговый симулятор настольной военной игры (русская транскрипция "варгейм" звучит, честное слово, не совсем уместно), время действия — вторая мировая (на Западе ее принято называть WWII), а точнее — начиная с Высадки-Десанта-В-Нормандии (в тысячный раз) и вплоть до полной победы американских джи-ай над бесноватым фюрером (общий хронометраж — чуть больше года). Для пущей политкорректности можно играть за нацистов. Кроме того, типичный для wargames диковатый масштаб происходящего: если вы видите перед собой троих солдатиков, не верьте глазам своим. На самом деле их там взвод. Ну и всякое такое, вплоть до сверхоригинального названия **Combat Mission**.

Всем уже все понятно — больной отправляется на процедуры в морг. Однако же — полнейшая трехмерность происходящего, настоящий рельеф, сплошные полигоны, динамическое освещение и ни единого, даже самого завалящего, хекса. На WZ2100 или какие-нибудь Machines, конечно, не похоже, но со средней руки танковым симулятором издали можно спутать, а местные деревья так даже покрасивее будут. Между прочим, для особо нервных поклонников предусмотренископаемый вид сверху, но разработчики уверены, что никто такими глупостями пользоваться не будет. Слоган на сайте доходчиво объясняет, что CM сделает для военных игр то же, что сделало изобретение танка для военного дела в целом.

Как нам сулят, местное 3D будет не просто eye-candy, а самым что ни на есть необходимым тактическим элементом. Теперь, присмотревшись, мы наконец поймем, что M7 Priest не хочет стрелять не потому, что в его голове вместо AI обитает баг, а просто по той причине, что не видит цель за близлежащим лесом. Спрятавшийся за зданием "Шерман" все равно получит свое, если его вовремя заметить. Корректировку орудийного огня наконец можно будет производить по взрывам, как оно и полагается. Потерявшие всякую совесть авторы говорят, что проинспектировать лично можно будет чуть ли не чистоту полигональных сапог. Врут, конечно.

Зато очень похожи на правду заявления о многоступенчатом просчете модели повреждений в зависимости от дальности, использованного оружия, типа пули и угла попадания (!), а также о том, что до визуального контакта мы не сможем увидеть на карте войска противника. А чего вы так смотрите? Wargame'ы всегда были сильны подобными дикими штуками. С техникой все тоже в полном порядке — исторически достоверные образцы, от Flammpanzer 38t Hetzer до Humber III LRC.

Что же будет с классической, проверенной веками пошаговостью, спросите вы? А будет вот что: мы отдаем приказы одновременно с оппонентом, потом жмем кнопку "End Turn" (давненько я ее не видел, кстати) и ровно 60 секунд наблюдаем собственно бой в реальном времени (вмешаться нельзя, господа. Тренируем нервы). Потом все замирает, и мы начинаем лихорадочно думать над следующим ходом. Ну да, звучит кошмарно. Выглядеть будет тоже наверняка престранно. Зато эти самые ролики автоматически записываются, и долгими зимними вечерами их можно будет прокручивать внукам, выбирая наиболее эффектные ракурсы.

Средний сценарий будет длиться 20-30 ходов (в отличие от традиционных wargame'овых монструозных комбинаций ходов на сто).

IF I SAY JUMP — YOU JUMP!

Как вы думаете, чем попрекают разработчики CM серии Steel Panthers и Panzer General? Нет, не графической бедностью — над старенькими издеваться нехорошо. А недостатком реалистичности! И положите на место овощи, сейчас все станет ясно.

В самом деле, сама идея кампаний в историческом симуляторе порочна, тем более, если одни и те же полюбившиеся соединения шествуют с нами через всю войну. Так не бывает. Значит, будет по-другому, решили дерзновенные девелоперы. Теперь кампания будет непосредственно связана с историческим событием (как правило, типа "битва"): отдельные миссии-стычки, разведывательные миссии, центральная миссия-побоище. Достаточно непривычно, если еще учесть, что сначала разработчики создают одну огромную тактическую карту, а уж потом занимаются разбиением ее на отдельные миссии. И того и другого обещано, конечно, много. На обещания здесь вообще не скупятся.

В самих боях будет иметь место прибытие подкреплений



(сами понимаете, по странному стечению обстоятельств здесь нельзя слепить в близлежащей Factory с полсотни тяжелых танков), причем авторы не собираются оформлять его в виде бонусов, как это обычно практикуется в подобных играх, а планируют связать с реальной исторической возможностью появления союзников в конкретное время в конкретном месте. В пресс-релизе по этому поводу красуется фраза, которую грех не привести полностью (произносить полагается голосом Сержанта из Fallout 2): "We aren't going to baby gamers into thinking that they can fritter away their men and not have to pay for their mistakes". You, соответственно, moron. В CM's Big Time Software явно занимаются любимым делом!

Собственно, что мы получим? Нетривиальный wargame — почти наверняка. Насчет несусветной графики я бы на вашем месте не обольщался: уже сейчас скриншоты обещают средненькое "коробочное" 3D, а прямоугольные полигональные пехотинцы все равно похожи на столетней давности изделие фабрики "Игрушка", хоть разработчики от этого и яростно открещиваются. Однако, я хочу на это посмотреть.

EXE Андрей Ом

P.S. Combat Mission будет первой игрой, издаваемой юной конторой Battlefront.com. Специализация: wargames, планы наполеоновские, пионерская решимость порвать мейджоров вроде SSI, как молодая овчарка — фуфайку.

Куда уехал цирк...

HALO

http://halo.bungie.com
Bungie Software
www.bungie.com
2000 г.

Думаю все уже поняли: Bungie Software, если ее условно считать личностью, более чем подобна подавляющему большинству "гениев", в том смысле, что имеет ярко выраженную склонность к эксцентричной непоследовательности. Недавняя история с теперь уже официально анонсированной игрушкой **Halo** — очередное тому подтверждение...

А началось все довольно давно, года два назад. Именно тогда были затеяны работы над чем-то под кодовым названием Blam!. Знакомое имя? В том-то и дело, что нет. За прошедшую пару лет, несмотря на известную пронырливость журналистской братии и физиологическую трепливость разработчиков, в прессу не просочилось ни бита информации. Впервые этот проект "засветился" лишь на недавней E3, когда за очень закрытыми дверями узкому кругу придирчиво отобранных буржуев чуть ли не под подписку о неразглашении (до особого распоряжения) демонстрировали прототип "движка" будущей игры. Буржуи, будучи глубоко порядочными в большинстве своем людьми, разглашать и впрямь ничего не стали, но неожиданный фортель выкинула сама Bungie. То ли жара сказалась, то ли речь легендарного Стива Джобса (Steve Jobs), открывавшего очередную MacWorld Expo, была столь пламенной, но мистический Blam! вдруг превратился в Halo и был скоропостижно представлен широкой публике (пока лишь в виде нескольких шотов и небольшого, но довольно живописного пресс-релиза). "Порядочные" ошалев от неожиданности, помолчали чуток, но, осознав, что свисток действительно зеленый, разродились витиеватыми "первыми взглядами", изобилующими положительными эмоциями. Кстати, вполне обоснованно, ибо проект и впрямь интересен... на "первый взгляд".

Начать с того, что меня всегда "задевали" истории с участием (пусть даже пассивным) таинственных Предтеч (Precursors) — древних и великих рас, которые в незапамятные времена просто исчезли, оставив за собой лишь изуродованные миры и загадочные оружения. В сюжетной линии Halo самое что ни на есть центральное место занимает как раз один из таких миров. Его создатели, как водится, сгинули миллионы лет назад, но не забыли при этом припасти для нас множество прекрасно сохранившихся "подарков", захват и тщательное изучение которых может значительно продвинуть любую науку. Естественно, что на лакомый кусочек чужих технологий претендует не только человечество. Идея понятна?

Bungie, как обычно, довольно серьезно подошла к технологической части будущей игры. "Движок" Halo, по отзывам вышеупомянутых буржуев, выше всяких похвал. И физическая модель, и количество "фичей" (real-time shadows, inverse kinematics, 3D positional and ambient sound, multipass texture mapping, scalable polygonal models, deformable terrain mesh... переведите дух!), и качество спецэффектов, и возможность работы как с открытыми пространствами (со всякой там флорой и фауной), так и с детализированными помещениями — все пучком. А сильный engine — богатый геймплей. В игре не будет традиционных уровней. Вся планета, по которой играющий волен перемещаться как ему заблагорассудится (чему, кстати, весьма способствует нелинейный сюжет), и есть один большой уровень. Чтобы игрок не бил зря ноги на таких просторах, авторы дали ему возможность пользоваться всевозможной техникой (от джипа до орбитального бомбардировщика), причем по реалистичности управления всем этим парком игра будет ближе к симуляторам, чем к аркадам.

Вам никогда не хотелось покататься на настоящем армейском джипе? А если вместе с друзьями? Причем один из вас будет сидеть за рулем, а двое других — "поливать" негостеприимные окрестности из автоматического оружия... Bungie в нагрузку к стандартному single player'у предлагает свой вариант подзабытого ныне "кооператива", совместного прохождения сюжетной части игры, несправедливо затертого всевозможными "командными deathmatch'ами".

Это пока все, но мы еще вернемся к Halo, до выхода игры времени предостаточно.

EXE Роман Косенко





В мире животных

EMPIRE OF THE ANTS

www.microids.com/docs/anglais/games/USGAnts.html
Microids
www.microids.com/
Рождество 1999 г.

Empire of the Ants — это, вообще говоря, занятный триллер Бернарда Вебера, своего рода книжный вариант знаменитого документального видео "Микрокосмос", и, разумеется, стратегия, разумеется, экономика — вон, даже наши мегаполисы на их слово "муравейник" отзываются, бери да пользуйся, — ну и, понятно, тактические сражения, бессмысленные и беспощадные. Сюжет Вебера неумолимо приковывает нас к племени Рыжих, или Лесных муравьишек, и первое, что неплохо было бы сделать, если вы все-таки желаете вести борьбу за существование в этом странном мире, — заняться делом столь же знакомым, сколь и привычным, — строительством.

Бель О. Хан — оплот и твердыня Рыжих в дубовом лесу Фантейнеблу — должен быть возведен в кратчайшие сроки. Одиннадцать служебных помещений требуется сплести в дикий и прекрасный клубок, где в мирном соседстве уживутся комнаты рождения, кладовые для яиц, грибные комнаты, комнаты дробления, хранилища для жидкостей (отдельно) и для полезных и питательных химикатов (отдельно), зал Матки; строим все, что нужно для нелегкой муравьиной жизни, и кое-что сверх того — солярии, к примеру... Были мы муравьями Рыжими, а станем муравьями Малиновыми, вот. А вообще хитрости экономической политики и кастовой структуры каких-нибудь там Pheidole или, прости господи бессмертную душу, Pogonomyrmex не нуждаются в особых комментариях — благо специальной литературы навалом, айда читать.

Что главное в столь близкой к природе и землице-матушке игре, как Empire of the Ants, — это среда обитания. Она у насекомых этих, знаете ли, просто жуть какая разнообразная и насыщенная. "Микроиды" по мелочам не разбрасывались и сваляли этакий, по их выражению, симулятор Искусственной Жизни (все пишем с прописной). То есть в любом окружении, полностью трехмерном, отрисованном по системе VR3D, хоть в сосновом бору, хоть в рыбьих садках, включая песчаные и травяные пустоши, жизнь должна просто кипеть и бурлить, а уж что в таком случае должно твориться в муравейниках, ульях и термитниках... Уже сейчас скриншоты с живописными сценами набегов за куколками под дождем а-ля Акира Куросава и массовыми свалками хитиновых тел можно аккуратно вырезать и вклеивать в учебники по биологии и иллюстрированные справочники.

EXE Фраг Сибирский

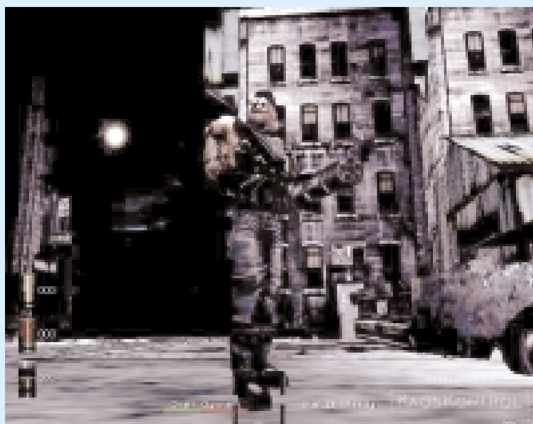
Город гибели

МИРОМ ПРАВИТ БЕСПОРЯДОК

BLOCKWAR: URBAN WARFARE

www.blockwar.com
KaosKontrol Productions
www.kaoskontrol.com/
Дата выхода не объявлена

Добропорядочным гражданам на роду написано в упор не видеть блюстителей порядка, и скверная привычка последних таиться со включенным радаром прямо за щитом "Добро пожаловать!" занимает среди причин этой антипатии далеко не последнее место. В агрессивной Grand Theft Auto автоматический пистолет на пассажирском сиденье служит архисимволом протеста и универсальным средством выражения нелюбви к доблестным стражам дорог. А в конторе KaosKontrol — когда-то здесь бились над сгинувшей бесследно игровиной с нежным названием Genocide, а теперь сочиняют **BlockWar: Urban Warfare** — очень, очень не любят стражей вообще всех видов — от гвардии капитан-лейтенанта до прапорщика вытрезвителя, и единственным приемлемым средством выражения своего благородного протеста здесь считают выкашивание под корень гнезда обитания и тотальный старый добрый геноцид продавцов черно-белых и просто резиновых палочек.



ЗАКОУЛКИ УБИЙСТВ

Миром правит хаос, и если в каком-то отдельно взятом мегаполисе соответствующие органы вдруг ненароком взяли и полностью избавились от вооруженных бандформирований, державших в страхе всю округу, наведя в городе свои полицейские порядки, то лекарство одно — найти крепких парней и объявить джихад людям в голубом. "Городское побоище" (с акцентом именно на слове "городское") — вот гордое русское наименование этого лихого будущего чада с большой дороги. И если по жанру это будет — главным образом из-за масштабности — больше RTS, нежели экшен, то поле боя в игре обещают одно-единственное — бесконечный грязноватый, почти черно-белый мир трущоб и закопченных небоскребов, сумбурное нагромождение человеческих термитников, транспортных магистралей и линий надземки под белыми шаровыми молниями фонарей.

Трехмерный, кстати, причем настолько, что Total Annihilation и не снилось. По заверениям, возможности "движка" таковы, что при желании можно провести камерой над улицей и прочитать номерные знаки на машинах. Вращаются не только танковые турели, но и торс, плечи и голова любого наемника — все независимо, не считая свободного шевеления конечностями с зажатыми пушками. Хотя на картинках чудо-бойцы несколько смахивают на приснопамятных солдафонов из Incubation — только не такие ведроголовые и в куда более тщательно прорисованных доспехах.

БЕШЕНЫЕ ПСЫ

А упоминавшаяся выше GTA, между прочим, является вторым Великим Идеалом разработчиков после "ТА просто", и это справедливо, это нужно задыхающемуся под ворохом штрафных квитанций народу. Думается, никогда еще борьба на уничтожение с врагами беспорядка не была поставлена на столь широкую ногу, можно сказать, на конвейер. Разве что в Syndicate... помните? Кстати, многие из объявленных хитростей хмурого бетонного лабиринта до боли напоминают приемы ясно чего — припаркованные машины и навесные козырьки зданий в качестве основного прикрытия от атак с земли и воздуха, массовые подрывы тех самых припаркованных тачек в целях не только извлечения ослепительных пиротехнических эффектищ, эффектов и эффектиков, но и причинения максимального ущерба стоящим рядом копам.

Впрочем, даже откровенно уголовно ориентированный "Синдикат" не был крестовым походом против штрафов и регулировщиков, — серьезная организованная преступность с такими мелочами считаться не должна. А вот для бешеных псов, отчаянно свирепой банды свихнувшихся наемников, что решит завоевать город для таких же, как они, — это не пустяк, в BlockWars не воюют ни с кем, кроме полицейских, и война эта носит характер священной. У полиции есть оружие, машины для подавления беспорядков и танки для уличных боев. У них есть ресурсы, у них есть власть, у них есть все.

А у нас нет ничего, если не считать растущей банды бешеных псов, снаряженной устаревшим "припанкованным" оружием. Но банда растет и, отбивая у полицейских квартал за кварталом, постепенно получает контроль над городом — а значит, над ресурсами, машинами и оружием. Кровь течет по асфальту между изрешеченными крупнокалиберными пулеметами остовами полицейских автомобилей, и за двадцать гарантированно жестоких миссий нам нужно покорить город размером с Нью-Йорк.

Механизм прост и надежен, потому как проверен временем и бессчетными семьями Капоне и Карлеоне: захваченный квартал облагается налогом. Нет-нет, не вульгарной рэкетирской данью, конечно, — прибыль наверняка приносят исключительно добровольные пожертвования освобожденных от полицейского ига граждан. Ликующие толпы, без сомнения, радостно предоставят нам свои небоскребы и всю имеющуюся в них наличность на пропитание и усовершенствование бескорыстных псов-освободителей.



Усовершенствования же заключаются в банальном апгрейде по многочисленным параметрам. Взять хотя бы броню и вооружение: полуголый громила с пистолетом-пулеметом калибра 9 мм, пройдя еще пару стадий, остается все тем же громилой, но в бронированных футуристических латах, с прицелом на глазу и шестиствольной мини-пушкой Гэтлинга в ручищах. А вообще в ход идет все, что под руку подвернется, — дробовики, ленточные пулеметы, огнеметы...

Тот самый шустрый бандит без брони и с пистолетом-пулеметом наперевес свободно бегает по улицам и способен вывести в расход пару-тройку полисменов вместе с их патрульной машиной, но что он будет делать, когда в конце улицы появится танк? А что произойдет с патрульной машиной, налетевшей на ураганный огонь ленточного пулемета (скорострельность — 500 выстрелов в минуту)? Однако пулеметчики, сгибающиеся под грузом боеприпасов, тяжелы и неповоротливы. Нужно, понимаете ли, какое-никакое тактическое мышление, в детали надо вникать, в детали. Убитые в бою камрады восстановлению не подлежат и на фабриках не производятся, а вербуются прямо на ходу из жителей все тех же освобожденных от "ига" кварталов. Действие, таким образом, не прерывается ни на секунду, продолжаясь одной непрерывной волной. Хотя, если угодно, можно просто выбрать пункт Instant Action и посмотреть, сколько копов вы сможете уложить в случайной десятиминутной схватке на безымянном перекрестке — боевые моменты в таком деле, как крестовый поход важны не меньше тактических.

Оч-чень завлекательная штуковина получается у KaosKontrol — отметим, где следует, хорошо? Насчет даты выхода, правда, пока что наблюдается глухая сицилийская омерта. Но ждать будем BlockWar, точно выходящего на днях из Пеликан-бэй любимого дядюшку, отмотавшего двадцать годков за ограбление ювелирной лавки. И надеяться, что ничего с игрой не случится, хотя в этом мире, как известно, правит один только беспорядок...

EXE Фраг Сибирский

BioWare не спит

RPG СЛЕДУЮЩЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ УЖЕ В ПУТИ

NEVERWINTER NIGHTS
www.neverwinternights.com
BioWare
www.bioware.com
Interplay
www.interplay.com
4-й квартал 2000 г.

Должно быть, вы уже слышали. Так вот, это чистая правда. BioWare снова в деле. Суровые канадские доктора всегда демонстрировали исключительное умение обращаться с публикой. Не разочаровали и на этот раз. Широкие игровые массы были сначала искусно подогреты слухами о "какой-то, может быть, онлайновой абсолютной RPG". В нужный момент было спущено название: "**Neverwinter Nights**". Да, я знаю, онлайновая ролевая игра с таким именем уже существовала и канула в лету всего лишь в 1997 году. Теперь вот BioWare, со свойственной фирме скромностью, обещает не посрамить. Словом, свистать всех наверх, а также — тем, кто понимает — выказывать религиозный экстаз. Народ верит.

БОЛЬШИЕ СЮРПРИЗЫ

Для начала приведем голые факты. Neverwinter Nights (NWN), которая должна стать ролевой single/multiplayer-игрой с мощным акцентом на сетевой режим, будет готова самое раннее к концу 2000 года. NWN использует графический "движок" Omen, выкованный мастерами BioWare специально для MDK2. Оказалось, что изменить вид "из-за спины" на изометрический не составляет особого труда — поэтому на прошедшей недавно выставке Gen Con (посвященной преимущественно настольным RPG) был продемонстрирован вполне рабочий вариант "движка" и даже несколько работающих модулей игры. Камера свободно вращается вокруг персонажа, приближается и удаляется. Скриншоты прилагаются.

Понятие "модуля" можно назвать ключевым в необычной концепции новой RPG. По сути дела это готовый к употреблению игроками, абсолютно независимый и самостоятельный уровень. Этап, если хотите. Модуль имеет собственный сценарий, оговоренный набор монстров, вещей и квестов. Одиночный режим Neverwinter Nights будет состоять как раз из таких вот элементарных частиц, миссий, связанных воедино глобальным сюжетом. Существует лишь одно ограничение: вы контролируете только одного героя. Партия возможна исключительно в сетевом режиме.

Чем дальше, тем интереснее. На вышеупомянутой Gen Con было объявлено о подготовке к изданию третьего варианта свода правил D&D. Этого момента некоторые ждали более десяти лет — и торжественное событие синхронизировано с официальным объявлением работ над NWN. Вывод? BioWare и ролевое отделение Interplay Black Isle Studios признаны весьма консервативным миром настольных RPG своими, а их новое детище удостаивается чести быть первой компьютерной игрой, базирующейся на третьей ревизии правил. Выше только звезды. Вот некоторые лакомые кусочки: в AD&D снова появится раса half-orc, а также классы Assasin, Monk, Barbarian. С большинства рас снимаются ограничения по классам! Теперь вы сможете создавать гномов-паладинов или halfling-рейнджеров.

Но это не все. BioWare намеревается сделать редактор модулей максимально простым в обращении — и выдать его в свободное пользование. Уже получивший имя собственное "Solstice Toolset", редактор станет ключом к истинному предназначению игры. На самом деле разработчики Neverwinter Nights пытаются максимально корректно перенести процесс организации и собственно игры в настольную RPG на компьютер. Целиком. Включая пост DM (Dungeon Master) и возможность полностью, с нуля, создавать собственные миры. Рисуйте свои тайлы и создавайте из них уникальные ландшафты. Прописывайте сюжетную линию, расставляйте монстров, подключайте триггеры. Конструируйте даже скриптовые сценки и вставляйте их перед появлением босса или смертью игрока.



ПОЛУОНЛАЙНОВЫЙ РАЙ

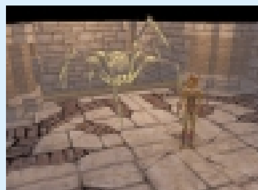
Чтобы плоды вашего творчества не остались без внимания, BioWare организует бесплатный онлайновый сервер. Там вы сможете заявить о себе и своем творении, пригласить всех желающих испытать любимых героев в вашем личном варианте AD&D-мира. Будучи DM, вы сможете полностью контролировать происходящее в вашем модуле. Вселяйтесь в монстров и деритесь с игроками. Захватив контроль над NPC или даже животным, давайте подсказки или, наоборот, запутывайте осмелившихся войти в вашу вселенную. Только во власти DM находится PK switch, разрешающий или запрещающий братоубийство в данном модуле. Только Мастер может поставить на паузу весь модуль, дабы кое-что подправить, изменить, дополнить прямо в процессе игры. Авторы NWN очень хотят, чтобы профессия DM стала столь же интересной, как и участь игрока, попавшего в чью-то личную вселенную.

Пожалуй, пора вернуться с небес на землю. Для начала проясним ситуацию с префиксами "онлайновая" и "многопользовательская". Максимальное допустимое количество игроков в вашем модуле будет определяться исключительно толщиной вашего кабеля, качеством соединения. Минимальный вариант предусматривает лимит в восемь участников ролевого пиршества. Более обеспеченные индивидуумы смогут приглашать около 64-х, а то и больше гостей. Установить сервер и открыть для посещения свой модуль сможет абсолютно любой гражданин республики Интернет. Централизованный онлайновый сервер от BioWare лишь поможет людям встретиться и скоординировать свои действия.

Впрочем, официальный сервер берет на себя также обязанности полицейского. Всякий желающий сможет зарегистрировать свой персонаж в онлайне. С указанного момента специальная охранная служба BioWare станет контролировать все приключения вашего героя — разумеется, только в пределах повешенных на том же сервере и официально признанных фирмой модулей. Добровольно сдавшись под колпак к BioWare, вы обречете себя на постоянные проверки. А соответствует ли количество только что приобретенного XP промежутку времени, проведенному в модуле? Реально ли столько набрать? Откуда взялся тот могучий меч? Простите, но в указанном модуле нет подобных заклинаний... Если машина вдруг решает, что вы недостаточно честны, все онлайновые достижения вашего героя обнуляются, его характеристики и inventory возвратятся к последнему состоянию, удовлетворяющему строгие электронные фильтры BioWare. Игрок сможет спасти достижения на своей собственной машине, но не более того. Хотя бы в онлайне игра должна вестись честно! Ведь авторы NWN собираются вновь поставить ограничение на развитие персонажа — на этот раз это Level Cap. Достигнув двадцатого уровня по календарю AD&D, герой перестанет получать XP-очки. Стандартный ход, зацепка для будущих продолжений игры.

В качестве красивого заключительного штриха стоит рассказать о порталах. Оказывается, хозяева модулей смогут договариваться друг с другом и связывать свои миры специальными порталами. Так что при удачном стечении обстоятельств игроки будут иметь шанс бесконечно путешествовать по паутине взаимосвязанных модулей — внутри всемирной Сети. Заманчивая, даже немного страшная перспектива.

EXE Александр Вершинин









О.М.Хажинский, А.В.Вершинин, Господин ПэЖэ,
А.А.Ламтюгов, Н.С.Радовский, Фраг Сибирский,
Андрей Ом, И.М.Исупов и др.

Нам — 50!

или Нострадамус (см.) облажался (см.)

Немалый юбилейный чистосердечный .EXE'шно-русский и (местами) русско-УЧУйный бестолково-ностальгический словарь-справочник

Страшенное количество букв, слов, пробелов между ними, невысказанных мыслей, пословиц и идиоматических оборотов в секунду

1-е издание, неисправленное

Под редакцией д-ра И.Супова

Москва



1999

ОТ ИЗДАТЕЛЕЙ

Немалый юбилейный чистосердечный .EXE'шно-русский и (местами) русско-УЧУйный бестолково-ностальгический словарь-справочник (в дальнейшем — НЮЧЕР(м)РУБНСС) — первое в русской игровой истории столь многословное издание такого рода, задуманное и созданное в короткие срока как ненормативное пособие, призванное содействовать дальнейшему сплочению старых и привлечению новых УЧУ-поклонников, устранению некоторых белых пятен на карте-раскраске новейшей УЧУ-истории, повышению культуры речи, поведения в быту (и особенно за столом) и просто культуры самых широких читательских кругов и быть руководством к правильному употреблению УЧУ-слов, правильному произношению и написанию УЧУ-слов. В это 1-е неисправленное издание из всего невеликого многообразия лексики среднестатистического УЧУ-автора первоначально был отобран основной ее состав и ни словом, ни взглядом больше — потому что, как обычно, не хватило времени, места и совести.

Люди самых разных профессий, национальностей, вероисповеданий и, конечно, полов, обращаясь к НЮЧЕР(м)РУБНСС, получат необходимые сведения о современном .EXE и найдут в нем информацию по самым разным отраслям знаний. НЮЧЕР(м)РУБНСС доносит до читателей основы НАШИХ представлений об окружающей журнал, индустрию и авторов действительности, отражая жизнь простого и сложного любителя игр во всех ее проявлениях. Как нам кажется, немалую роль сыграет НЮЧЕР(м)РУБНСС и в развитии теории.

Работа над НЮЧЕР(м)РУБНСС началась за пару недель до, хотя цэу были даны много раньше. В подготовке 1-го неисправленного издания участвовали почти все мы.

Мы надеемся, что, начиная с сегодняшнего выпуска, НЮЧЕР(м)РУБНСС будет многократно переиздаваться, исправляться, дополняться и переписываться с нуля и в виде прокламаций и его участь будет куда приятней судьбы печально известного “Летально-человеческого словаря им. А.А.Ламтюгова-Хорнета” (на переиздание которого просто нет места).

В настоящем издании не сделано ни одного исправления, а потому все замечания и пожелания просим направлять в журнал Гейм.УЧУ по адресу: post@game-exe.ru.

УСЛОВНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ, ПРИНЯТЫЕ В НЮЧЕР(М)РУБНСС

А.В. — Александр Вершинин
А.Л. — Андрей Ламтюгов
А.О. — Андрей Ом
англ. — английское
атмос. — атмосферное
благод. — благодарственное
бож. — божественное
весел. — веселое
вкусн. — вкусное
вокал. — вокальное
восх. — восхищенное
вычурн. — вычурное
Г.П.Ж. — Господин ПэЖэ
дав. — давить
добр. — доброе
ед./верн. — единственно верное
жалоб. — жалобное
злор. — злорадное
ид. — идейное
И.И. — Игорь Исупов
искаж. — искаженное
истор. — историческое
конф. — конфиденциальное
космоп. — космополитическое
культ. — культовое
лирич. — лирическое
люб. — любимое
м/прил. — малоприличное
мастд. — мастдайное
мед. — медицинское
миф. — мифическое
молодежн. — молодежное
муз. — музыкальное
недокульт. — недокультовое
некр. — некрофильское
Н.Р. — Николай Радовский
надоедл. — надоедливое
недоум. — недоуменное
нейтр. — нейтральное
ненав. — ненавистное
ностал. — ностальгическое
О.М.Х. — Олег Михайлович Хажинский
о/благод. — особо благодарственное
одобр. — одобрительное
отстр. — отстраненное
похв. — похвальное
презр. — презрительное
приятн. — приятное
простонародн. — простонародное
р/отр. — резко отрицательное
рассл.-бл. — расслабленно-благодушное
рвотн. — рвотное
ритуал. — ритуальное
с/алк. — слабоалкогольное
с/алк. — сильноалкогольное
с/прид. — с придыханием
сенс. — сенсационное
случ. — случайное
сочувст. — сочувствующее
танц. — танцевальное
теор. — теоретическое
техн. — техническое
товар. — товарищеское
уваж. — уважительное
уваж.-подчин. — уважительно-подчиненное
ужас. — ужасающее
устар. — устаревшее
Ф.С. — Фраг Сибирский
фетиш. — фетишистское
ч/справ. — чисто справочное
экстазн. — экстазное
элит. — элитарное
ядр. — ядреное

А

АГАРОФОБИЯ (мед.). Не поддающаяся добровольному излечению болезнь, основные симптомы которой (как то: неодолимая тяга к темным, тихим и пустым местам с желательно низким потолком) в той или иной мере свойственны всем без исключения сотрудникам УЧУ. Рожденный для неба&воды ***Хорнет*** (см.) и полжизни проболтавшийся в открытом космосе за штурвалами истребителей-которые-не-будут-летать-никогда ***Скар*** (см.) просто ловко маскируются, все свое свободное время занимаясь рытьем туннелей и подкопов в Dungeon Keeper 2 и “Диггере”. Именно А. объясняются преступно низкие рейтинги, что получила суперигра Star Wars: The Phantom Menace на страницах УЧУ (транквилизатор, высыпанный в подземный редакционный резервуар, начал действовать), и упорное нежелание ***Олега Михайловича Хажинского*** (см.) отказаться от устаревшего представления об эллипсоидной форме Земли и навсегда отправиться жить на вновь обнаруженный край света, откуда открывается такой чудный вид на кладбище сбитых НЛО. **Ф.С.**

АНИМЕ (уваж.). Жанр мультипликации, продукт загадочной японской души, характеризуется большими глазами героев, цветом их волос (который невозможно найти в справочнике Pantone), извращенным сюжетом и очень красивыми движениями. Часто посвящен мЕхам (не путать mecha и fur — это разные вещи), хотя и не всегда. Примеры — Sailor Moon, Ghost In The Shell, Akira. Кто не смотрел, обязательно найдите видеокассету. **Г.П.Ж.**

“АСЬКА” (ICQ). **1.** (Приятн., нейтр., надоедл.) Она же Ася Мирабилисова. Насколько полезная и приятная в общении, настолько же и надоедливая девчонка, отвечающая в Инете за шуструю связь в реальном времени. Весьма хороша для организации нагоняев в режиме “здесь и теперь”. И просто невыносима, когда надо спокойно поработать. Однако ж мы ее терпим, а значит — любим. **И.И.**

2. (Презр.) Проклятие, изобретенное фанатом-компьютероненавистником и проданное ***корпоративному монстру*** (см.) по имени America Online, дабы вставить здоровенную палку мировому прогрессу. В колеса, а не туда, куда вы подумали. Потери времени, вызванные изобретением этой адской игрушки, измерить невозможно, зашкаливает любой калькулятор. ***Господин ПэЖэ*** (см.), ввиду повышенной моральной устойчивости, а также памятуя, что смерть не за горами, а потерянное время уже не вернуть, этой пакостью не пользуется. Чего и вам желает. **Г.П.Ж.**

3. (Жалоб.) Злейший товарищ своевременной сдачи материала. Тварь коварно прикидывается спящей, но остро чует online. Дорвавшись до линии, животное, зеленея от радости, мигом сообщает об этом всему миру. Так на планах не отвлекаться от работы возникает жирный крест. Это не я, это все “Аська”. **Н.Р.**

АРКАДА (нейтр.). Впервые появилась в римской архитектуре: крытая галерея или последовательность арок (откуда и название), либо стоящая отдельно, либо примыкающая к стене здания. Именно в аркадах очень удобно оказалось размещать сначала магазины, а затем и игральные автоматы. **Г.П.Ж.**

ACTION (бож.). Жанр, дать определение которого, увы, никому не удалось. Если в кино все очевидно, и достаточно увидеть первый десяток трупов, чтобы смело начать обзываться на фильм нехорошим словом “боевик”, то с играми все далеко не так просто. Куда отнести автогонки? А если в них физика с другой планеты? А если на каждой машине — пушка? А теперь добавим сюжет, ролевые элементы, экономику и управление спортивной командой в промежутках между заездами — и что мы получим? Трупы нынче в любом жанре популярны... Пока универсальный рецепт не найден, приходится применять упрощенный вариант: если при упоминании игры аксакал ***ПэЖэ*** (см.) вытаскивает ***шотган*** (см.) — значит, она, родимая, из Action. **Г.П.Ж.**

ARCADE (уваж., ностал.). Разновидность ***Action*** (см.), популярная у тинейджеров. История ее восходит к тем далеким, но счастливым временам, когда место ***приставок*** (см.) и компьютеров (см. ***Компьютер***) в жизни молодых американцев еще занимали игральные автоматы. Автоматы ставили обычно в ***аркадах*** (см.), дабы молодежь никому не докучала. И игры там, как и положено, были аркадные — быстрые, веселые, жрущие пенни или четвертаки (см. ***Деньги***), как голодные волки, и требующие долбить по кнопкам со скоростью пневматического перфоратора. Именно оттуда пошли такие радости, как призовые уровни, ограниченное количество жизней, таблицы рекордов, да что там — почти все, даже государство Российское, пошло именно оттуда. **Г.П.Ж.**

Б

ББ (БОЛЬШОЙ БОСС, БИБУРАТ, ББАГ, БООС, БУМБАРАШ, БАРБАРИАН, ШЕУВ, ИГОРЬ ИСУПОВ, И.СУПОВ, ИСУПОФФ). **1.** (Похв.) Человек-журнал, человек-пароход и просто гарант общественного порядка (Исупов — мент!). Никогда не произносит слова “***зарплата***” (см.) или “уволен” (см. ***Увольнять***), но обожает и то (выдавать), и другое (обещать). Страшен после ***дедлайна*** (см.), но всепрощающе добр после ухода номера (см. ***Воскресенье***). Специалист по подводной корректировке стрельбы по глубоководным целям твердотопливными ракетами-торпедами класса “воздух-морское дно”, потрясающе эрудирован, дорожит остатками русского рока, обожает чаты на официальном сайте клиники душевных болезней #6 и читательские письма от людей, только что получивших доступ к электронной почте. Господь бог и сатана Game.EXE в одном лице. Практически незаменим, хотя и очень опасен. **А.В.**

2. (Уваж.) Голос разума во тьме маразма, руководящая и направляющая сила ***Game.EXE*** (см.), вешалка, на которой висит весь журнал. Только наличие в природе ББ дает хоть какую-то гарантию, что очередной номер — не последний, а все авторы не ушли в запой, понос или депрессию. Ходят слухи (не имеющие под собой ни малейшего основания), что все авторы .EXE — псевдонимы ББ. Авторы этому верить отказываются, особенно в моменты получения ***денег*** (см.). **Г.П.Ж.**

3. (Ужас.) (От англ. Big Hugo Boss for men, молодежн. Большой Бивис ака Баттхед.) Мамы с колясками, выгуливающие своих чад в окрестностях Какого-То-Там-По-Счету Рощинского проезда, показывают своим детишкам одиноко светящееся окно в темной громаде УЧУ-редакции. Шепотом, чтобы не накликать, мамы говорят: “Смотри, сынок! Вооон там товарищ Ста... тьфу, Исупов думает о том, как бы сделать “Мехосому” темой номера в очередной раз! И ведь сделает!” Дитя, раскрыв рот, живо представляет себе клубы ароматного дыма из трубки мира (ей очень удобно мочить пиратов и “конкурентов”) и спокойный свет зеленой настольной лампы.

Угадайте, чьи добрые глаза смотрят на нас со скринсейверов и фона рабочего стола?.. И вовсе не олененка Бэмби и даже не персонажей популярного мультфильма Sailor Moon! **А.О.**

БЕРЕЖКОВСКАЯ НАБЕРЕЖНАЯ (Г. МОСКВА) (нейтр., атмос.). Здесь тепло (на ней расположена одна из самых больших московских ТЭЦ), здесь живет ***Скар*** (см.). Одна из постоянных героинь его УЧУ-опусов и опусов его друзей. **И.И.**

БЛОКБА$ТЕР (отстр.). Игра, прибыльная по определению. В нее вкладываются такие ***деньги*** (см.), что провалиться она

не способна, независимо от того, кто и какими конечностями ее делал. Высокое ***искусство*** (см.) к блокбастерам отношения не имеет, его место благополучно занимает ремесло. Блокбастеры чаще всего делают ***разработчики*** (см.) в заключительной стадии карьеры, во всем разочарованные, но жутко профессиональные. **Г.П.Ж.**

БОСС (ч/справ., техн.). Самый главный монстр на уровне. ***ББ***, ***Большой Босс*** (см.) — самый главный монстр среди боссов. Можно также сказать, что он — самый главный босс среди монстров. Так или иначе, мы приходим к выводу, что все боссы, а в частности большие — это самые главные монстры среди монстров. Монстрищи. **А.Л.**

BLUESNEWS (люб.). Любимый сайт (www.bluesnews.com) старика ***ПэЖэ*** (см.). Всем квакерам настоятельно рекомендуется как источник свеженькой информации о мире 3D Action (увы, единственный недостаток — жесткая ориентация на 3D). **Г.П.Ж.**

В

ВАСИЛИЙ. **1.** (Приятн., атмос.) Неизменный лирический герой всех самых значительных материалов ***Олега Михайловича Хажинского*** (см.). Возможно, его сосед. Однако эта информация нуждается в дополнительной проверке.

2. (Уваж.-подчин.) Человек (если можно, без фамилии, ладно? — Василий лично просил), отвечающий в УЧУ за простановку почти всех ***рейтингов*** (см.) во ВСЕХ материалах. Даже у ***Коли Радовского*** (см.). Большой, короче, человек. Все под ним ходим. Но и работа у него тяжелая, нервная. Судите сами: бывает, что рейтинг ставится после написания текста, но ведь, елы-палы, бывает, особенно в последнюю пару лет, что и до! Представляете, как он переживает, если в тексте написано одно, а рейтинги говорят совершенно о другом?! **И.И.**

ВЕЛОСИПЕДИСТ (О.М.Х., ПСИХИ) (недоум.). Человек, который по ряду причин не может стать водителем, но уже не хочет оставаться ***педестрианом*** (см.), имеет большой шанс превратиться в велосипедиста. Эти люди сидят на ужасно узких сиденьях, проезжая по московским колдобинам (потомство жалко), норовят попасть под колеса чему-нибудь большому четырехколесному, носят сворованные из реквизита последних "Звездных войн" шлемы и являются заклятыми врагами роллеров. Однажды О.М.Х. купил новый велосипед с уникальной рамой и поехал тестировать его в Крым. В ходе первого же скоростного спуска переднее колесо двухколесного устройства попало в яму, и рама за много куч зеленых сломалась. О.М.Х. не только выжил, но и был счастлив произошедшим. В магазине им гордились и выдали новую раму. Психи! **А.В.**

ВЕРСТАЛЫ (ВЕРСТКА, ВЕРСТАЛЬЩИКИ, ВЕРСТАЛЛЕРЫ, ДИЗИГНЕРЫ, ГАМЛЕТ, ДЕНИС) 1. (Восх.) ***Денис*** (см.) и ***Гамлет*** (см.), Гамлет и Денис. Они всегда в редакции, когда над .EXE нависает грозовая туча очередного номера. Эти ребята могут нарисовать обложку, фотографию, скриншот, сверстают школьную стенгазету и напишут солюшен по стратегической игре. У каждого своя специализация: один делает темы номера и проходит Total Annihilation, а второй предпочитает StarCraft и верстает все остальное. Истинные виртуозы своего дела, отличные семьянины, бесстрашные люди. Только верстальщики могут находиться в редакции и оставаться в живых, когда ***ББ*** (см.) увольняет весь авторский состав направо и налево. **А.В.**

2. (Восх.) Группа индийских йогов в составе двух человек, которые, собственно, и делают журнал (то, чем занимаются остальные, охарактеризовать куда труднее). То, что это индийские йоги, следует из простого факта: они еще не убили и даже не покалечили ни одного ***УЧУ-автора*** (см.), хотя поводов было предостаточно. **А.Л.**

"ВЕЧЕРНИЙ УЧУ" (р/отр.). Газету "Вечерняя Москва" ("Вечерняя Казань", "Вечерний Новосибирск", "Вечерний Челябинск" и проч.) знаете? Почти все материалы, идущие в текущий номер вечерней газеты, пишутся, редактируются, набираются, макетируются, верстаются и т.п. в день выпуска. Ну а сама газета печатается во второй половине дня, чтобы, скажем, к шести вечера лежать уже на лотках и в киосках. Так вот, когда процесс выпуска ЕЖЕМЕСЯЧНОГО журнала ***Game.EXE*** (см.) приобретает особенно веселые в этом смысле черты (мой личный рекорд — 44 часа с настежь раскрытыми глазами) и в дедлайновую неделю приходится делать до половины+ номера, а такое, увы, случается (к сожалению, еще не все издатели согласуют выпуск своих игр с графиком подготовки в печать УЧУ-номеров), то зверски хочется взять и переименоваться в "Вечерний УЧУ". Но произвол издателей-раздолбаев, понимаешь, это лишь половина моей вечерней правды, ребяты. Другая половина заключается в... ладно, молчу, все-таки праздник... скажу лишь, что иной раз мне до смерти хочется выпускать газету "Вечерний Радовский". Солидную такую. Полосах на шести, как минимум. С изуверскими по сложности кроссвордами и шарадами на пяти или даже на всех шести страницах. Потому что пока дождешься первой... если вообще дождешься... А бывает, что одолевает чудовищное желание делать бюллетень "Вечерний Вершиний"... **И.И.**

ВИНЧЕСТЕР (техн., лирич.). Как правило, старый. Размером в одну игру в medium install, таких уже давно не делают. Винчестер лежит в мятом пакете иностранного происхождения, внутри полиэтилен с пупырышками, которые так замечательно взрываются между пальцев, снаружи — плотный картон и много иностранных слов. Иногда еще что-нибудь размашисто маркером, например: "Олегу Хажинскому". Ехать с таким пакетом в метро очень почетно — всем сразу становится ясно, что человеку пришла посылка из-за рубежа, и зовут его, наверное, Олег Хажинский. Иногда в пакете лежит винчестер с NT, который не хочет быть "слейвом". Приходится загружать компьютер с него, и старый винчестер изумленно хрюкает минут 30, находя неведомые устройства и программное обеспечение.

Винчестер — это единица общения с редакцией. Если руководство что-то хочет от сотрудника, оно посылает ему жесткий диск. Результат работы сотрудника также передается на винчестере. К концу месяца, когда сотрудник выходит из спячки, случайный свидетель может обнаружить вереницу жестких дисков, тянущуюся из редакционной форточки в направлении северных окраин. За годы работы у меня дома скопилось несколько экземпляров — потерявшихся, с демо-версиями давно забытых игр и никому не нужными картинками. Завтра мне напомнят, что количество винчестеров ограничено и множество хороших людей в разных районах города ждут не дождутся посылки в пакете с пупырышками. **О.М.Х.**

ВИП (ДАНИЛА, VIP, ДИДЖЕЙ, НЕГР, ЯПОНИЯ) (атмос.). Уникальное доэкзешное существо, старожил комнаты номер восемнадцать. По национальности негр и, немного, японец. Непревзойденный специалист в области PSX. Всегда просит взаймы и грозится убить в "Теккен-3" (без всякого толку в обоих случаях). Спит днем лицом в клавиатуре (без шуток!) с включенным на полную мощность плейером. Во сне говорит по-японски, хотя языка не знает. Затаил злобу на некоторых экзешников, после того как нашел свою Playstation, телевизор, видеомагнитофон, монитор, любимую модельку Porsche, мышь и коврик (по отдельности!), а также дистанционный

пульт управления плотно замотанными непрозрачным скотчем и крепко приклеенными к столу. Человек чудесного нрава, гордость и услада всей редакции. **А.В.**

ВОСКРЕСЕНЬЕ (УХОДИМ!) (атмос.). ***Game.EXE*** (см.) уезжает в гости к финским друзьям (см. ***Финляндия***) по воскресеньям. Теоретически, это день для спокойного вывода на пленки и неспешного пути ***Дениса*** (см.) на Ленинградский вокзал. Фактически же, воскресенье оказывается самым сложным днем за все время работы над номером. Авторы соревнуются друг с другом в попытке побить рекорд имени ***Коли Радовского*** (см., см. также ***Железячник***) — сдать материал максимально поздно и при этом не быть немедленно уволенным. Денис испытывает на прочность городское метро и автомобили, каждый раз прибегая к поезду в самый последний момент. ***ББ*** (см.) смотрит на всех не(на)видящим взором и угрожает смертью через мапуту. После воскресенья неминуемо приходит Неделя Хорошего Настроения и ***зарплата*** (см.). См. также ***Дедлайн***, ***Версталы***, ***Увольнять***. **А.В.**

ВЫБОР, НАШ (техн.). Основной источник благосостояния ***УЧУ-авторов*** (см.). Легальная торговля Н.В. ведется на станции метро "Кузнецкий мост" (Москва) в специально предназначенных для этого местах. Гарантируются пятибалльный рейтинг, места в чартах и хит-парадах, неумирающая любовь сотен тысяч фанатов и гипсовый посмертный оттиск создателя в соответствующей галерее. По пятницам проводится ускоренная распродажа в переходе станции метро "Китай-город": уцененные Н.В. содержат как минимум 4,5-бальный рейтинг по подавляющему большинству категорий, двухминутное появление в интернетовском Top 100, отсутствие чересчур разъяренных толп, жаждущих побить создателя камнями (специально приглашаются опытные телохранители) и закидать тортами с клубничной начинкой (главный телохранитель клянется не повторить своей ошибки), плюс — бесплатно — аудиенция у восковой фигуры Сида Мейера с торжественным рукопожатием. Оптовым покупателям понятные скидки. ВНИМАНИЕ! Остерегайтесь подделок, некачественных пиратских Н.В., в кустарном штамповании которых отдельно взятые сотрудники были замечены и расстреляны на месте. Наши выборы с итоговым рейтингом менее, чем в 4,5 балла, недействительны и подлежат изъятию! **Ф.С.**

VOXPUIBR (ностал.). Пароль на века (см. также ***Scar666***). Использую его где только можно — в редакционной сети, в мейлере, почти во всех своих Dial-Up-соединениях (пробовать не стоит, там, на конце, есть еще несколько циферок). История здесь такая: тысячу лет назад, когда деревья были большими, а Интернет в России и, соответственно, в "Магазине игрушек" маленьким и, местами, золотушным, экаунт (ну и модем, конечно) был только у ***Скара*** (см.) — как у безответственного за новости. Но однажды Скару вдруг понадобилось сорваться на два месяца в любимый Бостон. Поэтому драгоценный домашний модем (что это было, Скарище — 19-й "Курьер"?), Dial-Up и все прочие новостные долги в полном объеме были переписаны на вашего покорного. Магический "вокспуибр" — с этим паролем-заклинанием я просыпался и с ним почти не ложился спать. Знаете, как это бывает поначалу? Вот-вот. "Ура! Первое в Одинцове соединение с Бразилией!.. с Монголией!.. с Америкой!.. Але, товарищ Клинтон, как слышимость?.." — кричали мои ребята. Наверное, они были недалеки от истины. Да, экаунт был РОЛовский (услугами этого замечательного провайдера мы пользуемся и сейчас), и это фирменный знак РОЛа (он же Sovam Teleport) — пароли. Когда-то у меня был сладкий, тающий на языке lipzuben (липзубен), потом смачно-латиноамериканский kartabann (картабан), затем малопристойный eblaasda (нет, транскрибировать не рискну). Но вокспуибр — это форевер. Святое. Как простое девчоночье имя "Аня"...

"Вокспуибр", — говорю я Скару, время от времени вламываясь в его ***"Аську"*** (см.) под видом нарушителя границы, какой-нибудь, прости господи, инкогниды или... как его... отмазы... "Привет, шеф!" — отвечает невозмутимый Скар. Мы говорим на одном языке. **И.И.**



Михаил Новиков

Фото Ильи Мордвинкина

Г

ГАМЛЕТ (МАРКАРЯН) (восх.). Заслуженный артист. Настоящий директор. Гениальный дизайнер. Таких уже не делают. Компьютерный мастер-золотые руки. Старейший сотрудник издательского дома ***"Компьютерра"*** (см.) и ***Game.EXE*** (см.) (мне кажется, что даже ***Мендрелюк*** (см.), и тот появился здесь после Гамлета). Лучший WarCraft- (после Вани Огородникова, извини, Гамлет) и TA-игрок России и окрестностей. Великий труженик. Истинный .EXE'шник. В связях, порочащих его, замечен, разумеется, не был. **И.И.**

ГЛИНТВЕЙН (вкусн., с/алк., атмос.). Горячий напиток из красного вина, чего-нибудь сладкого (можно мед, можно сахар, можно сироп) и пряностей (у каждого глинтвейноприготовителя они свои). Еще один постоянный герой УЧУ-опусов г-на ***Скара*** (см.). **И.И.**

"ГОЛЬФ". **1.** (Космоп., атмос.) Который "Фольксваген" (а по-моему, обычный "Народный вагон", теплушка, короче). Безродный космополит ***Скар*** (см.) вечно тащит в свои тексты эту жалкую, перманентно ломающуюся поношенную иностранную машину, на которой до него ездил какой-то солнцевский бандит (я в это сначала не поверил, но когда увидел несколько пулевых отвертсий в салоне...). Не знаю, чего в ней такого. Лично я предпочел бы, если б он подвозил меня до Киевского вокзала (а потом писал бы об этом в своих рецензиях и превью) на чем-нибудь отечественном. Скажем, на лимузине ЗИЛ. Ну, на том, что так любит Нашпрезидент. **И.И.**

2. (Фетиш.) Культовый автомобиль, способный переносить членов редакции и их друзей в самые различные и труднодоступные пешком места. Кушает дизельное топливо и деньги, может похвастаться наличием турбонаддува. Получил от ***ББ*** (см.) кличку "Поршферрари". В ходе последних полевых ис-

пытаний было выяснено, что требующий довезти его до метро “Университет” ***Хорнет*** (см.) не помещается в машину, где уже находятся веселый ***Коля Радовский*** (см.), уплетающий вишневый мак-пирожок О.М.Х., солидный ***Денис*** (см.) и сам ББ с его суперчемоданом. “Гольф” легко опознается по наклейке “Пресса” на правом окне и черному столбу дыма, когда турбина еще не раскрутилась, а акселератор уже в полу. См. также ***Зарплата***, ***Ролики***, ***Велосипедист***, ***Педестрианы***. **А.В.**

ГОСПОДИН ПЭЖЭ. **1.** (Восх., сенс.) Его (якобы) ультрареалистичный портрет кисти Комара-и-Меламида в роскошной раме (по преданиям, раньше в ней красовался Брежнев от Налбандяна) висит у меня дома в малиновом углу. “ХарипЭжэ, Учитель... харипэжэ...” — шепчу я сверхпочтительно, приседая и опуская очи долу. “Ку, начальник! — озорно подмигивает он в ответ, неизвестным природе образом поворачиваясь вслед пятящемуся мне и ввинчивая в робеющий мозг следующую непререкаемую сентенцию: — Что, ББ, опять номер новостями под завязку забиваешь? Ай-ай-ай. Кому они нужны? кто их читает? Mein Teuerer Freund, Ich Rat’ Euch Drum Zuerst Collegium Logicum мышления вашего среднестатистического читателя...” Святая жуть. Непорочное стариковское заблуждение, которое дороже мне всех самых правильных мыслей от ***случайных людей*** (см.). (Надо заметить, что с этим портретом вообще не все в порядке. Выполненный в резкой антидорианогреевской технике, он, я это отчетливо вижу, с годами только молодеет, его пасторальные стариковские черты по-юношески ошотганиваются, навязываемые им мысли яснеют и propter hoc становятся доступнее, ни капли не теряя при этом в творческой силе и мудрости. Что это, спрашиваю я у себя, вселенская отзывчивость на быстрый бег времени и опрощение нравов или, vulgo, обычное выпадение в детство?..)

Пузырь с его кристально чистым вивы (виртуальным выдохом) за один из июньских дней 98-го, наполненный сразу после сдачи эпохального академического труда “Verites Eternelles игры UNREAL и Public Opinion широких трудящихся” (см. #6’98), любовно присобачен у меня дома в желтом углу. Когда становится совсем невмоготу, когда наступает 17 августа, когда ***Скар*** (см.) в ***“Аське”*** (см.) спрашивает, “шеув, надо ли придерживаться определенного размера или можно лить воду?”, а ***Ом*** (см.) интересуется, “может ли кто-нибудь в редакции right now реанимировать его померший монитор”, когда ***Хорнет*** (см.) проводит глобальный апгрейд компьютера и его софта за неделю до ***дедлайна*** (см.) и еще три недели после него (то есть за неделю до СЛЕДУЮЩЕГО дедлайна), когда ***Олег Михайлович Хажинский*** (см.) вдруг решает, что велосипед (см. это чудо на нашей обложке) важнее и соревнования в Яхроме могут позволить ему откосить от рецензирования ТА:К, когда кажется, что ненавистный ***“Вечерний УЧУ”*** (см.), редактируемый его бессменным главредом ***Колей Радовским*** (см.), неотвратим, как липкие ноябрьские снеги вдоль пачкотного Можайского шоссе, я приникаю к нему, я делаю маленький глоток (хватить должно надолго, я экономлю), а потом, обретя душевное равновесие, мылю каждому персональное мыло: “Вот так должен дышать каждый. Дышите, как он живет, живите, как он дышит, и вам воздастся”. Ах, если бы ОНИ прислушивались!..

ПэЖэ. Человек-кремень. Живой швейцарский хронометр. Великий игровой писатель земли русской (ВИПЗР). Человек, первым в этой стране выведший ***Дюка Ньюкема*** (см.) и Q2 на чистую воду. Глава Всероссийского общества любителей ***кровищи*** (см.) и ***фаллических символов*** (см.). Q-игрок каких мало. Вечная палочка-выручалочка. Автор крылатой фразы “УЧУ — это навсегда”. (Мой BOTH, сколько же я комплиментов наваял! И, что характерно, все заслуженные.) И лишь жестокий и неблагодарный Скар поит его до одури в своих текстах (см. .EXE #8’99, стр.39) ***глинтвейном*** (см.), из-за неподеленной славы пытаясь сжить дедушку со свету, и вечно подтрунивает над его возрастом.

...А сейчас я сообщу вам самое поразительное... держитесь за сердце, иначе — выпрыгнет/остановится. Итак...

Дело в том, что я НЕ ЗНАЮ, КТО ЭТО ТАКОЙ. Все эти годы, а мы сотрудничаем с ПэЖэ с конца 95-го (полагаю, я снимаю этим все *фанатские* вопросы по поводу того, кто на сегодня является “старейшим” автором журнала, — ваш покорный слуга, само собой, в этом “конкурсе” не участвует), связь идет лишь через электронную почту. Я шлю просьбы на определенный, весьма стандартный адрес (это или бесплатные Hotmail, или Yahoo, а сейчас все чаще наши mail.ru, ru.ru и т.п.; мыло pg@game-exe.ru — используется лишь для его переписки с читателями), он соглашается или нет, и через некоторое время я получаю готовые тексты/скриншоты & пожелания. Ни разу этот человек не подвел меня, ни разу! Ни разу я не слышал от него ни одной жалобы... Вот так и живем. Известный вам портрет (в его рубрике) — и то в некотором роде фальсификация. Сначала он прислал якобы свою фотокарточку — матросика. Потом подоспело фото некоего волосатого молодого человека в очках (вы же видите, что у матросика 54-го года не может быть такой оправы!), по его словам, правнука, физиономию которого он попросил наложить на “свое” лицо. Что делать — пришлось подчиниться. Именно поэтому “нашего дедушки” нет на сегодняшней обложке — я так и не смог добиться от него ничего нового, а вытянуть его на съемку, как вы понимаете, все равно что увидеть снежного человека.

Да! Самое любопытное во всей этой невероятной истории! Он не получает за работу ни копейки. Таково его единственное условие сотрудничества с ***Game.EXE*** (см.). Ну а то, что мы выдаем в качестве ПэЖэ-легенды, — это всего лишь плод нашей жалкой фантазии, нашего ущербного гона. В общем, все почти по ***Лему*** (см.), которого он так любит... **И.И.**

2. (Восх., культ.) Ведущий раздела ***Action*** (см.) в Game.EXE. Отец. Дед. Прадед. Пращур. Кумир, чье имя занесено в анналы и на скрижали. Скромняга, каких мало. Суров, но справедлив. Обожает наводить порядок с помощью ***шотгана*** (см.), уважает и побаивается только ***ББ*** (см.), ибо кусать властную руку не принято в приличном обществе, а ББ — это не только заметная ***личность*** (см.), но и источник ***денег*** (см.) для большинства сотрудников редакции. Большой поклонник изящных ***искусств*** (см.), особенно ***аниме*** (см.). Прославился брюзгливым характером, твердой уверенностью, что все на свете знает, и очень частым попаданием в десятку, как из ***шотгана*** (см.), так и в игровой индустрии. Любит ***паблишеров*** (см.) и ***разработчиков*** (см.), но ненавидит ***корпоративных монстров*** (см.), мешающих ***творчеству*** (см.). Имя, по слухам, получил в честь главного чатланина планеты Плюк в галактике Кин-Дза-Дза, но утверждает, что все происходило наоборот, и тамошний ПэЖэ — его внебрачный сын. **Г.П.Ж.**

GAME.EXE (экстазн., с/прид.). “Утро/ с усмешкой дня/ разогнало/ ночные грезы... Полдень/ разрушил все,/ что я создал/ в ночных скитаньях... Мимо/ проходит день... И опять/ стучит мне ливень в сон...” Добрые адреналиновые мураши толпою бегут по спине, перебегая на плечи и ниже к локтям, и хочется прокрутить кассету на этом самом месте еще и еще раз...

Люблю яркий вокал. Люблю раритетные записи. Именно под Сергея Брутяна, точнее — “Автограф” образца 1980-го, под бесконечно лиричный и драйвовый одновременно “Ливень” и родилось это название — Game.EXE.

Январь 97-го, перегон между “Сетунью” и “Рабочим поселком”, битком набитая вымороженная можайская электричка. Через несколько дней жур-

нал с неизвестным пока названием, но уже не “Магазин игрушек”, это точно, должен уйти в печать. А ведь еще не все готово, нет обложки, и надо успеть вывестись (уже готовые пленки с “Games Magazine” в колонлинейке скоропостижно устарели, и их пришлось выкинуть в корзину. Впрочем, как оказалось потом, выброшено было не все: 113-116 страницы по ошибке пошли старые, с этим самым “Games Magazine” — проверьте), что в условиях тогдашнего многожурналья нашего издательского дома было довольно проблематично (мы почему-то вечно толкались на фотовыводе с “Домашним компьютером”). “Игроман, игромания... — вертелось в голове. — Нет, все это чушь собачья. Корень “ман” ущербен по определению, слишком уж замаран всякими “наркоманами”, “токсикоманами” и “маниями”... Хотя... что-то в этом есть, не забыть бы... С другой стороны, название ДОЛЖНО хоть как-то напоминать прежнее, а что общего между “Игроманией” и “Магазином игрушек”?..”

(К слову, невозможный ***Скар*** (см.), когда я по секрету поделился с ним приключившейся с нами метаморфозой, с ходу выдал: ***“Мармелад хлопушек”*** (см.)

Game.EXE. Это, на первый взгляд, чудаковатое, с точкой посередине, но, как мне кажется, весьма узнаваемое, прозрачное и простое название просто всплыло перед глазами, и уже к Кунцеву я знал: это хорошо, так и будет.

“Согласен”, — все-таки слегка сомневаясь, сказал Очень Большой Босс ***Мендрелюк*** (см.). На том и порешили. Я побежал добивать номер, а Дима занялся подготовкой документов для перерегистрации журнала. Если же вы спросите, отчего все же пришлось менять название, то, боюсь, ничего нового к тому, что сказано во вступительной колоночке к первому УЧУ-номеру, я не добавлю. Разве что уточню и без того очевидные детали: учредители решили разделиться; но поскольку один из них был к тому же и издателем, то он, ЕСТЕСТВЕННО, “переподчинил” себе коллектив редакции, оставив своему бывшему коллеге права на название. Которое, насколько я знаю, так и не было востребовано. Гуманный поступок. Иначе б и без того замороченные сонмом одинаково бездарных стенных мегаписиигр читатели получили бы еще и клон. Наш клон. Как водится, меднолобый и эпигонский. Давить имбецилов.

Шрифт логотипа решили оставить прежним — ради пресловутого узнавания. Мне кажется, это было ошибкой. Во всяком случае, “узнали”, по моим наблюдением, немногие, и, по сути, мы тогда, в 97-м, начали с чистого листа. Ну а шрифт мне никогда особо не нравился, так что долгих два года я терпел его со все нарастающим раздражением. Помню, как чуть ли не в последний день делали обложку. (Вообще говоря, про каждый номер и про каждую обложку могу с легкостью выдать от 15 до 50 Кбайт текста, причем исключительно читабельного — так весело живем, но — тогда придется заводить новый журнал, что-нибудь “PRO Game.EXE”.) На “задник” хотелось чего-нибудь затекстуренного — пригодился носовой платок ***Дениса*** (см.): отсканированное изображение было потом закрашено желтым. На обложке должен был во всей своей красе позировать Quake. Ибо в этом же номере был объявлен“Игрой 1996-го года” (в начале 1997-го мы впервые назвали наших лауреатов). Довольно высокого качества Q-картинки на обложке — не арт, не специально отрендеренные модели, а самые что ни на есть скриншотистые скриншоты. Делалось это в основном так: вводили NOCLIP, удалялись в окружающий “космос”, выбирали подходящий ракурс и жали F11 (zoom), после чего снимали нужный скриншот... **И.И.**



Андрей Ом Фото Ильи Мордвинкина

Д

“ДА КАКОЕ, НА ФИГ, САМОЧУВСТВИЕ!..” (ядр.). Намеренно неточная цитата из “Интеркосмоса”. См. ***НОМ, группа***. **И.И.**

ДАЧА СКАРА (культ.). Культовое место обитания заблудших верблюдов, ржавых газовых барбекьюшниц, деревянных байдарок (превосходно, по утверждению хозяина, плавающих) и посудомоечных машин. Верблюды выдворяются на пастбища, стальной попечитель трупиков чистится подручными средствами (***Мотологом*** (см.) и булавкой), лодка коротает дни на стапелях, и лишь немецкий агрегат не прекращает борьбу за чистоту посудных рядов. Только здесь возможны ночные поездки купаться на багажнике “шестерки” (следующий этап — купание непосредственно в багажнике — отложен на светлое будущее). У дачи ***Скара*** (см.) есть один злой недостаток: у меня нет такой же. **Н.Р.**

ДЕДЛАЙН. **1.** (Ритуал.) В незатейливом переводе с английского это слово означает “линия, за которой смерть”. Именно эту трактовку так любит наш уважаемый ***ББ*** (см.), хотя авторы предпочитают другие толкования. Среди редакторов Game.EXE deadline склонны переводить как “время браться за ум” или “этот материал должен быть сдан позавчера”. Если скрупулезно выписать все угрозы ББ, связанные с нарушением дедлайна, то получившееся произведение запросто переплюнет “Тиля Уленшпигеля” по описаниям пыток. См. также ***Воскресенье***, ***Увольнять***. **А.В.**

2. (Отстр.) Обычное, в некотором роде рутинное состояние души. Известны древние чукотские пословицы “Deadline джигиту не помеха”, “Нас Deadline, а мы крепчаем” и “Deadline подкрался незаметно”. Все интересные релизы приключаются ровно за один день до Д., в особо тяжелых случаях — на пару дней позже. За день до Д. очень любят сгорать мониторы, самоформатироваться винчестеры и сдыхать загнанные мыши. Происходят и иные природные катаклизмы: смерчи, самумы, пересыхания морей. Иные авторы (не будем показывать пальцами во избежание их, авторов, назидательного транглюкирования) узнают о наступлении Д. только из писем бдительных читателей и по другим народным приметам. **А.О.**

3. (Бож.) Специальный чит-код, используемый для ускорения редакционных процессов исследования и добычи полезных ископаемых. Если с командирского места разда-

ется леденящий душу крик “Завтра ДЕДЛАЙН!”, то юниты заметно ускоряют свое движение и временами даже начинают задумываться о написании всяких там материалов и прочего. **А.Л.**

ДЕНИС (ГУСАКОВ). **1.** (Восх.) Дизайнер-гений. Таких еще не делают. Отменный график. Могучий знаток Q- и H-L-проектирования. Один из лауреатов нашего конкурса Quake-самодеятельности. Живая (она же ходячая) Большая российская энциклопедия. “Денис, прости за глупый вопрос, но что такое промискуитет?.. Денис, ты не помнишь, сколько труб было на “Титанике”?.. Денис, как звали гада Негоро из “Пятнадцатилетнего капитана”?..” Отвечает всегда без запинки и в десяточку. Феномен. **И.И.**

2. (Товар., лирич.) Очень, очень важный и нужный человек. Все говорят, что он хороший художник и умеет верстать, но я никогда не видел его за работой. Он покупает журнал “Итоги”, чтобы быть в курсе политических и культурных событий. Он всегда полон информации и готов поддержать любую тему: обсудить 600-кубовые мотоциклы или поведать о тонкостях образования метилового и этилового спиртов в организме человека. Единственный кроме главного редактора человек, который читает журнал целиком. Мобильный перекресток редакции. Гигантские информационные потоки пронизывают его немаленькое тело — тысячи картинок, сотни тысяч букв, миллионы ICQ-грамм (см. ***“Аська”***). В результате длительного общения с Денисом можно узнать много нового. Правда, иногда случаются сбои, и он начинает пересказывать тебе твою же историю — но это даже приятно. **О.М.Х.**

ДЕНЬГИ (ненав.). Зло. Более того, источник всех зол. В попытках раздобыть их хорошие, в общем-то, люди теряют лицо, здоровье, молодость и веселое настроение. Даже если охота кончается успешно (пример — ***id Software*** (см.), все равно ничего более остроумного, чем пачками покупать “Феррари” и дарить их кому попало, изобрести не удается. Но, увы, без денег, как и без женщин, жить нельзя на свете. Именно плавное течение денежной реки от ***паблишера*** (см.) к ***разработчику*** (см.) дает окружающим уверенность, что игра когда-нибудь выйдет (вспомним хотя бы историю с Eidos и ION Storm — игр нет, а уверенность все равно есть, миллионы долларов на ветер уже точно не выбросят). **Г.П.Ж.**

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ (весел.). Словосочетание (суть почтовая рубрика нашего журнала) восходит к старинному неприличному журналистскому анекдоту (“Дорогая редакция, я $#&^ваю...”). **И.И.**

ДРУГ. Нереализованный фраг. **Ф.С.**

ДЮК НЬЮКЕМ (DUKE NUKEM) (мастд.). “Должен умереть”, без вопросов. Это не я сказал. Вернее, я, но широко известной эта единственно верная формула стала после того, как ее озвучил в своей песне Александр Васильев из “Сплина” (“Орбит б/сахара”, альбом “Гранатовый браслет”). ***Господин ПэЖэ*** (см.) тот же самый народный императив выражает с еще большей экспрессией: “Давить!”. Одобряю. **И.И.**

DOOM (культ., с/прид.). Игра. Игра с большой буквы. Игра, которая, хоть и не была родоначальницей жанра, но сформировала его нынешний облик. См. также ***Игры***. **Г.П.Ж.**

Е

ЕВГЕНИЙ КРИВОШЕЕВ, АЛЕКСЕЙ ПЛАТОНОВ, ВЛАДИМИР КОЧУРОВ (BLOT), ИВАН ОГОРОДНИКОВ, АНДРЕЙ КОЖЕМЯКО, АЛЕКСЕЙ САПКОВ, MONK, КУКУМБЕР ПРОТУБЕРАНСКИЙ, АЛЕКСАНДР ЗВОЗИН, МАКСИМ БЕЛЯНИН, МАКСИМ ХОХЛОВ, OVERSEER, ПАВЕЛ ЗАВЬЯЛОВ, ДМИТРИЙ ЯКОВЛЕВ, ИГОРЬ ПЕТРОВ, СЕРГЕЙ ЦУЛИМОВ, АЛЕКСЕЙ БОБРОВ, НИКОЛАЙ СКОКОВ, ДМИТРИЙ ДМИТРИЕВ, ДМИТРИЙ КЛЮЕВ, ВИКТОР ЖИЖИН, ДАНИИЛ БУДКО (VIP), АЛЕКСАНДР ЕЖИН, ПАВЕЛ ГРОДЕК, АНТОН ЛИТВИНЕНКО, СЕРГЕЙ МИНАЕВ, АЛЕКСАНДР КОРОВКИН, ЕКАТЕРИНА ЛЕСОВАЯ, СЕРГЕЙ БУБЛИК, ОЛЕГ ЛЕШИЙ (благод.). Спасибо им.

EXE (.EXE) (ч/справ.). И последнему ежику понятно, что это и как с этим обращаться. Культовый журнал. Уважительно. Однако ж в письмах с мест (достаточно удаленных) все еще встречаются вопросы вроде такого: “а как ЭТО произносится, а то приходишь в сельмаг, чтобы прикупить номерочек-другой, а спросить толком не можешь — стесняешься, потому что вчера продавщица Люся на “exe” отреагировала фразой “ну и иди отсюда, понял?”...”

Даем справку: ЭТО произносится как “экзе”. Впрочем, американ ***Новиков*** (Михаил, издатель) (см.) произносит обычно “икзе”. Полное же наименование журнала в его иностранных устах звучит как “гейм дот икзе”. Ну а пишется исключительно так: .EXE. Впрочем, в особо запущенных случаях допускается и такое написание: УЧУ. **И.И.**

Ё

Ё-МОЁ (танц.). Кодовое наименование ритуального танца, исполняемого автором сразу по получении очередной ***зарплаты*** (см.). Это интересное природное явление не подтверждено документально, поскольку требует своей фиксации во всем диапазоне электромагнитных колебаний, начиная с длинноволнового радиоизлучения и кончая, как минимум, гамма-лучами; необходима также аппаратура, принимающая акустические колебания в диапазоне от инфра- до ультразвуков. Короче говоря, никто никогда этого не видел и не слышал. **А.Л.**

Ж

ЖЕЛЕЗЯЧНИК (товар.). Прозаик среди поэтов бреющего полета. Он же “куец пока Радовский”, он же архиепископ Радонежский, обладатель нескончаемой чеширской улыбки. Любит экстремальные виды спорта: тестирование игрового железа, терпения ***ББ*** (см.), горных лыж и горных же склонов на прочность. Также практикует отвратительную привычку менять старые потрепанные автомобили на идеально новые. Мой постоянный соперник в борьбе за титул “Самый увольняемый сотрудник редакции” (см. ***Увольнять***). См. также ***Коля Радовский***. **А.В.**

ЖУРНАЛ (техн., лирич.). Сто с лишним листов переработанной древесины со случайно налипшей типографской краской. Иногда краска заканчивается, и тогда тираж отпечатывают двести семнадцать тысяч шимпанзе на двухсот семнадцати тысячах электрических пишущих машинок. В качестве скриншотов используются эскизы ранних импрессионистов и поздних постмодернистов, а в качестве фотографий авторов — спутниковые снимки низко летящих перистых облаков. **Ф.С.**

З

ЗАПАРКА (атмос.). Наравне с вышеприведенным термином в обращении замечены “запариться” и “запар”. Характеризует состояние организма ***инвалида умственного труда*** (см.), когда до него наконец доходит, что оставшиеся 80 килобайт текста (около 20 журнальных полос) необходимо сдать сегодня вечером. Запарка также часто отмечается у студентов во время сессии и строителей потемкинских деревень непосредственно перед приездом начальства. См. также ***Дедлайн***, ***Воскресенье***. **А.В.**

ЗАРПЛАТА (культ.). Факт получения денег из бухгалтерии является второй необходимой составляющей для добродушного настроения ***ББ*** (см.) и шумного вздоха облегчения со стороны авторского коллектива .EXE. Первым необходимым и достаточным условием принято считать

успешное ***воскресенье*** (см.). Зарплата бывает маленькой и очень маленькой. Иногда она превращается в бартер, но никогда не выходит из младенческого состояния. Маленькая собачка до старости щенок, а на Porsche Carrera 4 все так же не хватает каких-нибудь жалких $50000. Ключ и изолента являются непременными атрибутами зарплаты. **А.В.**

ЗЛАЯ ПЕДАЛЬ (техн., лирич.). Большая педаль, покрытая зубами с обеих сторон. С легкостью может прожевать взрослого человека весом до 70 кг, однако предпочитает питаться подошвами кедов Vans и особенно Airwalk. Иногда соскакивает и со всей силы бьет по ноге, обладатель которой успевает два раза пройти System Shock 2, не снимая гипса. **О.М.Х.**

ЗОМБИ (некр.). По гаитянским поверьям — сдавший материал автор. Не следует путать зомби и нежить — сдавшую номер верстку (см. ***Версталы***). Главное отличие зомби от нежити, заметное невооруженным глазом, — значительно меньший радиус кругов под глазами и нервный тик, который легко принять за радостное подмигивание. При аутопсии в желудках зомби встречаются отлично сохранившиеся 16-страничные рецензии и 120-страничные "Личные дела", съеденные заживо. Долгое время зомби может вести скрытный образ жизни и казаться похожим на абсолютно нормального человека, проявляя свою истинную сущность лишь в момент броска на очередную молоденькую демо-версию. Укушенная зомби, демо-версия тоненько пищит и с ужасом думает о близящемся дне релиза — полные версии жестоко разрываются на части бездушными ходячими мертвецами. По непроверенным данным, убить зомби не может ничто — даже задержки гонораров и читательские письма с рунами смерти и выдержками из "Некрономикона" безумного араба Абдула Альхазреда. Советуем попробовать втыкать булавки в куклу своего любимого автора. **Ф.С.**

И

ИГРЫ (КОМПЬЮТЕРНЫЕ, ДРУГИХ НЕ ДЕРЖИМ). **1.** (Приятн., с/прид.) С большой буквы, конечно. Читать громко, прочувствованно и с выражением ностальгии в широко раскрытых глазенках. Interstate '76, Netstorm, Quake, "Вангеры", Abe's Oddysee. **И.И.**

2. (Вселенское зло, сатанизм, конец света, луч света в темном царстве) (культ.). Орудие десятого аватара. Один из символов Кали-Юги. Открывает чакры, приносит мир и уничтожает следствия всякого действия. Разрушает чувство дуальности и приносит вечное блаженство. Конец одной иллюзии и начало другой. Живое существо, подчиненное Игре, теряя сознание, направляет свой дух к желаниям. Ослепляющая иллюзия. Один из путей Левой Руки в тантризме. Большая ошибка всего человечества — и мы пророки ее на земле. Всем стучаться лбом о коврик полчаса. **А.В.**

3. (Ч/справ.) Как только кто-нибудь из ***УЧУ-авторов*** (см.) завидит перед собой какое-нибудь проявление политкорректности в играх, его моментально начинает колотить Кондратий (дюжий брат нашего ***Василия*** (см.), отвечает за подписи к иллюстрациям) и охватывает берсеркерская ярость. Игры же, позволяющие себе обходиться без килограммов ***мяса***(см.), литров ***кровищи*** (см.) и грязной ругани из уст всех без исключения персонажей, безудержно рвутся на части, осыпаются издевательствами и язвительными замечаниями, даже если это какой-нибудь симулятор трехколесного велосипеда с коляской. Их прямые противоположности вроде Kingpin или Carmageddon, напротив, удостаиваются бронзовых изваяний на лошади с шашкой наголо и золотой надписью на пьедестале "So wassup, man?". **А.О.**



Гамлет Маркарян

Фото Ильи Мордвинкина

4. (Восх.) "Вангеры" — Игра года в моем личном рейтинге прошлогодних событий. Попытки рецензировать механиков муравьиных культов сравнимы по тщетности с охотой на Снарка. Игру можно длительно препарировать, скрупулезно лепя жанровый стикер на каждый вырезанный кусок, однако сила "Вангеров" в целостности, а не в россыпи самодостаточных наворотов. Короче, творение K-D Lab либо нравится целиком, либо не воспринимается вообще. Лично я не мог оторваться все пять дней прохождения. **Н.Р.**

ИЛЛЮСТРАЦИИ К МАТЕРИАЛУ (простонародн. **КАРТИНКИ,** вычурн. **СКРИНШОТЫ)** (техн.). Обременительная обязанность дать читателю хоть какое-то представление об обозреваемой игре хотя бы при помощи картинок.

Странная и таинственная закономерность: почти всегда скриншоты бывают красивее самой игры. Хотя был у нас в полку противоположный случай, господа гусары. Только вот названия не упомню уже за давностию лет.

Попытка же сделать красивую картинку из игры — развлечение не для слабонервных. В кадр вечно влезают то незамеченный глюк, то конечность по(ту)стороннего монстра, то еще какая-нибудь гадость. Заметим, что картинки в фирменных пресс-релизах, напротив, в основном отличаются неземной красотой. **А.О.**

ИНВАЛИД УМСТВЕННОГО ТРУДА (сочувст.). Среднестатистический автор ***Game.EXE*** (см.). Со временем апгрейдится до паралитика умственного труда с последующим причислением к лику редакторов. Инвалиды умственного труда имеют право проходить мимо гвардейцев космического патруля (см. ***Космические рейнджеры***) вне очереди, а также обладают доступом к телу вождя (см. ***ББ***). Инвалид пишет гораздо больше паралитика, он сравнительно молод и с нескрываемым восторгом смотрит на окружающий мир. Редакция Game.EXE просит относиться к ее инвалидам с уважением, уступать им место в автобусе и метро — особенно если они только что пережили ***летучку*** (см.). И.У.Т. — нежные существа с трепетной творческой душонкой. Не кантовать и не давать детям. См. также ***Игры, Дедлайн***. **А.В.**

ИСКУССТВО (миф.). Средство самовыразиться, вывернуть душу наизнанку и, забыв о ***деньгах*** (см.),

показать свою ***личность*** (см.) всему миру. Увы, в реальной жизни не встречается, разве что на стенах в картинных галереях. Ему на смену стремительно идет ***творчество*** (см.), плавно перетекающее в ремесло... **Г.П.Ж.**

id SOFTWARE (культ., уваж., восх., с/прид.). Отцы. Деды. Прадеды. Пращуры. Кумиры, чьи имена занесены в анналы и на скрижали, и не только из-за количества заработанных ***денег*** (см.). **Г.П.Ж.**

INTERNET (нейтр.). Огромная свалка. По ней радостно носятся толпы кладоискателей, время от времени с ликующими криками подхватывающие из горы отбросов листок бумаги с чем-нибудь полезным. Местами расставлены будки, где все полезные листки из ближайшей окрестности уже собраны и разложены по полочкам. Кое-где, источая сладкий аромат, присущий всем запретным плодам, побулькивают мутные озера, обставленные плакатами с порнографическими картинками. На дне озер слегка просвечивают труднодостижимые, но такие заманчивые сундуки с надписями Warezzz, Crackzzz, Keygenzzz, Sexxx Passwordzzz. Однажды нырнувшего вытащить почти невозможно, только с полицией и докторами. **Г.П.Ж.**

Й

YES, ГРУППА. **1.** (Муз., экстазн.) Нечто божественное. Особенно под настоящий португальский портвейн (не путать с ***глинтвейном*** (см.)!). Кроме того, если кто не в курсе, я люблю БГ, Алексея Романова (никто не знает, выходил ли на CD концерт, посвященный 20-летию "Воскресенья"?), Андрея Мисина, "Калинов мост", Александра Градского, "Сплин", TequilaJazzz (а вот их последний диск не понравился), "Вежливый отказ", "Пикник", "Куйбул", Юрия Наумова, Леню Федорова и "Аукцыон", Инну Желанную, The Beatles и John Lennon, CSNSY (Crosby, Stills, Nash & Young. Помогите, пожалуйста, с одноименным альбомом и пластинкой Deja Vu!), Arthur Garfunkel, Paul Simon (буду признателен, если кто-нибудь "подарит" мне его One Trick Pony, Hearts & Bones и The Rhytm of the Saints), Jetro Tull, The Incredible String Band (тайно надеюсь, что кто-нибудь поделится со мной The 500 Spirits or the Layers of the Onion и Changing Horses), King Crimson, Grand Funk, The Mothers of Invention и лично Frank Zappa, Faith No More, ранних The Bee Gees (никто не поможет с их саундтреком к фильму Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band?), Ian Gillan, Django Reinhardt, Cream (страшно хочу родной Wheels of Fire), Deep Purple (до 1975 г.), Rainbow и Ritchie Blackmore, Joao & Astrud Gilberto. Заранее спасибо за помощь, меломаны! **И.И.**

2. (Недоум.) О, это, как всем стало понятно из последних номеров, величайшая группа современности (говорят, но я в это не очень верю, что даже круче культового мумий тролля!). Как только население УЧУ слышит эти чарующие звуки, всякая жизнь в редакции замирает. Лица обитателей озаряются широкими счастливыми улыбками. В сторону отставляются ***шотганы*** (см.), клоноразрушители с турбонаддувом, грабли, боевые мыши с колесиками и иной рабочий инструмент. Даже ***Василий*** (см.) кладет рейтинги назад в грязное эмалированное ведро и начинает по мере сил прислушиваться. Изредка кто-нибудь из многочисленных ходоков к ***ББ*** (см.) (естественно, в лаптях и зипунах) заглядывает в дверь и осведомляется, кто здесь мучает кошку. Разумеется, святотатца тут же изгоняют пинками. Тех же отщепенцев, кто смеет во время сеанса Yes-медитации насвистывать Гимн Советского Союза (Михалков, Лебедев-Кумач, музыка народная) или, упаси боже, прослушивать (посредством плейера) классическую музыку, "АукцЫон" или финскую электронику, ждет суровое наказание. Посмотрит ББ так ласково, по плечу похлопает и говорит: "Расстрелять скотину!". **А.О.**



Олег Хажинский

Фото Ильи Мордвинкина

К

КАПРИО, ЛЕОНАРДО ДИ (рвотн.). Человек, фотография которого висит в редакции .EXE на самом видном месте, а именно на мишени для дартса. Ближаший дарт найти весьма легко: он всажен Ди Каприо глубоко в глаз. Когда доходит до этого дела, то все сотрудники журнала становятся снайперами. А ***ББ*** (см.) так и вообще попадает вслепую. На звук дыхания, надо думать. См. также ***УЧУ-хобби***. **А.Л.**

"КЛИЕНТ-СЕРВЕР" (техн.). Новомодная придумка, изобретенная Кармаком из ***id Software*** (см.), дабы выкачать из народа еще больше денег (см. ***Деньги***) с помощью ***Internet*** (см.) и попортить игрокам в ***DOOM*** (см.) нервы. Когда-то все было хорошо, играть начинали только после того, как обо всем договорятся, ни у кого ничего не тормозило, даже по ***модему*** (см.), а о лагах и пингах и слыхом никто не слыхивал. То есть они были, конечно, но у всех одинаковые, и это было честно. А потом пришел Кармак и сказал, что отныне выигрывать будет не тот, кто играть умеет, а тот, кто к серверу ближе сидит и у кого канал толще. А собирать радости по уровню в полном одиночестве будет тот, кто первым успел на сервер заскочить. Короче, это тоже справедливость, но не обычная, а высшая... **Г.П.Ж.**

КЛИМОВЩИНА (с/прид.). "Це — климовщина!" — говорим мы, когда хотим сказать о разработчике, чей язык бежит впереди мысли, дела и результата. Разумеется, все пришедшие в вашу голову ассоциации никакого отношения к реально существующим людям не имеют и являются лишь плодом вашего воображения. **И.И.**

"КОГДА Я НА ПОЧТЕ СЛУЖИЛ ЯМЩИКОМ" (вокал., рассл.-бл.). Песня. Старинная русская. Простите, но исполняется лично мною (самопальный драматический баритон) при широком стечении редакционного народу, когда все у нас идет хорошо и мрачная тень ***"Вечернего УЧУ"*** (см.) либо уже отступила, либо не наступит вовсе (бывает же!). В этот момент меня можно брать голыми ру-

ками. Как и сразу после сдачи номера. ОНИ это прекрасно знают и всячески это используют в своих корыстных целях. Позор ИМ! **И.И.**

КОЛЯ РАДОВСКИЙ (восх.). Признаюсь честно: я ни черта не смыслю в железе. То есть вообще. Дуб и пень в одном лице. Но когда Коля, забежав в ***"Компьютерру"*** (см.), отвечает на чей-нибудь "детский" вопрос, с железной логикой раскладывая все по полочкам, ни словом, ни деталью, ни интонацией не повторясь в течение (все зависит от глубины вопроса) пяти тире тридцати минут, даже я начинаю проникаться всеми этими равнобедренными треугольниками на квадратный микропиксель, эфпээсами в час и тактовыми чипсетами шины RAMDAC (заранее простите, если я опять что-то переврал). Впрочем, все очень быстро встает на свои места: ритуальная фраза "Лично я ожидал от TNT2 большего", которой Коля обычно завершает свои просветительские монологи, одним махом низвергает меня назад в пучины невежества и серости. "Кто она, эта TNT? — думаю я про себя горькую думу. — И почему она так ***облажалась*** (см.), почему не смогла оправдать Колиных ожиданий?.."

Это призвание. Так завести всю страну на эти чертовы 3D-ускорители — это ж каким даром надо обладать! Производители и продавцы 3D-акселераторов и прочих акселерированных видеокарт и центральных процессоров! Знаете ли вы, что всем вашим сверхприбыльным продажам в этой стране вы обязаны одному человеку — нашему железному Николаю? Ну и, конечно, нам — ***Game.EXE*** (см.).

Признаюсь честно: за год до появления в УЧУ Коли пришлось расстаться с тремя или четырьмя железячниками. Между ними и тем, чем они занимались, не проскакивало ни единой искорки. Здесь же — искрит, как заводное, и в этом — суть. "С Колей по жизни!" — мне нравится этот только что родившийся слоган (и прежний был тоже ничего: "Куй железо, пока Радовский"). Вот только устраивает ли он самого айронмена? Надо бы поинтересоваться. В очередной раз... См. также ***Железячник***. **И.И.**

КОМПЬЮТЕР (отстр.). В переводе с древнекитайского "компьютер" означает "оскверненный алтарь". В грядущий век информационного господства компьютер действительно имеет шанс стать священной коровой всего человечества — сколь бесконечно прозорливы были китайцы ушедших времен! Впрочем, журналисты зачастую оказываются людьми без религиозных комплексов. Когда шкура моей старой 486-й коровы от Gateway 2000 отказалась апгрейдится до "Целерона"... в общем, пришлось пригласить соседа с пилой-болгаркой. Вдвоем мы быстро уговорили железную буренку принять новые внутренности от фирмы Intel. Пришлось лишь отпилить небольшой кусок АТ-корпуса. А еще говорят "священное животное", руками не трогать! См. также ***Игры***. **А.В.**

"КОМПЬЮТЕРРА" (люб.). Мама. Люблю. Надеюсь, это взаимно. Речь, конечно же, и об издательском доме, и об одноименном журнале (обязательно см. www.computerra.ru). **И.И.**

КОНЕЦ СВЕТА (жалоб.). Принимать за subj. полуденное отключение света с глобальными катаклизмами под занавес обучены только наивные потребители мистической попсы. Реальный конец света приходит ясным днем (см. ***Воскресенье***), когда до отлета пленок к горячим финским полиграфистам остается 4,783 часа, а ***личное дело*** (см.) шьется лишь в помутневшем сознании бригадира сталепрокатного цеха. От моментального самоубийства в этой ситуации удерживает только твердая уверенность в неизбежности судного дня (см. ***Летучка***). По давней традиции, единственным оправданием прогула редколлегии служит свидетельство о смерти ***инвалида умственного труда*** (см.)., лично предъявленное ***ББ*** (см.) накануне стрелки. **Н.Р.**

КОРОБКИ (конф.). Непосвященного в секретный внутриредакционный язык .EXE легко поставить в тупик самой невинной фразой. Например, удивляет вопрос ***ББ*** (см.), появилась ли коробка с игрой N, и если да, то сколько их. В свою очередь, Большой Босс отнюдь не смущается, получив лаконичный ответ "50". Речь идет вовсе не об оптовых закупках программного обеспечения — Game.EXE отнюдь не является торговой фирмой. "42 коробки игры XX, лежащие на провайдере" означает примерно следующее: в Интернете появился неофициальный вариант игры, варез, рип о сорока двух дисках, который... Термин "коробка" появился после стихийного, но самоотверженного порыва борьбы .EXE с пиратством. **А.В.**

КОРПОРАТИВНЫЙ МОНСТР (презр.). Стихийное объединение людей, которое успешно обзавелось собственными инстинктами (хватательным, глотательным и подгребательным), стремлениями (одноименными) и органами (прочтите список еще раз). Питается монстр деньгами (см. ***Деньги***), добывая их из самых причудливых субстанций: разбавит, бывалыча, гуталин хлорированной водой, газу туда накачает, "колой" назовет — и знай себе хватает, глотает и подгребает... Одинаково уверенно чувствует себя в любой отрасли, стране и обстановке. Настолько толст, что комариных укусов отдельных людей и мелких фирмочек не замечает по определению. Уверен, что в любой ситуации переживет всё и всех, согласно поговорке "пока толстый сохнет, тонкий сдохнет". Примеры — IBM, Microsoft, GT Interactive, Ford, ВАЗ, правительство. **Г.П.Ж.**

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ (презр.). Так издревле назывались охранники из вневедомственных органов. Они всегда отличаются особым усердием при исполнении обязанностей — видимо, благодаря понятному комплексу неполноценности. Ярких представителей космических рейнджеров, а также их собратьев из галактической патрульной службы можно встретить на въезде в зону Московского государственного университета, при входе в любое здание МГУ и даже на пороге офиса ***"Компьютерры"*** (см.). И если первые вытягиваются по стойке смирно при виде распечатанной на цветном принтере Lexmark бумажки с надписью "Пресса", снабженной для внушительности трехцветным флагом и двуглавым цыпленком, то последние магическим образом реагируют на названия уже давно несуществующих журналов издательского дома. **А.В.**

КРАНКИ (товар.). Обобщенное имя Калининградской команды K-D Lab. Вообще-то это ник лидера K-D, но он удивительным образом перескакивает на окружающих. Так, за короткое время общения Кранк, ***Мотолог*** (Мотто) (см.) и я (Скар) довольно удачно называли друг друга "Кранком", ничуть не обламываясь в процессе. Обзываемый "Кранком" индивидуум не только понимает, что обращаются к нему, но и безошибочно отвечает исходному "Кранку". Воистину чудесное прозвище. **А.В.**

КРОВИЩА (восх.). Подобно великой Клеопатре, принимавшей ванны из свежего молока, ***Господин ПэЖэ*** (см.) освежается в бассейне со свежей, теплой и дымящейся КРОВИЩЕЙ, натекающей туда из свежеразорванных на тысячу маленьких медвежат монстров и персонажей игр. Бассейн всегда переполнен, и чем дальше, тем более бурный и глубокий поток вытекает из него... После тяжелого трудового дня, когда думать, квакать и стучать пальцами по кнопкам, выдавая на-гора разумную, добрую и вечную нетленку, уже не остается сил, погружение

в красную жидкость заставляет задуматься о причинах ее обильности. И, как ни крути, как ни уверяй себя в существовании нравственного императива, воспетого Кантом, а действительность все доказывает и доказывает вечную истину: человек рожден убивать и быть убитым. Вся наша "цивилизация" — всего лишь ширма, за которой неуклюже прячется обезьяна с лохматой мордой, покрытой толстой коркой запекшейся КРОВИЩИ... См. также ***Мясо***. **Г.П.Ж.**

КРОМ (РОМАН КОСЕНКО) (похв.). Колоссальный рост за год с небольшим. Гигантский (впрочем, вы понимаете: точки отсчета у всех разные). Но рецепт вечен: не останавливаться. Увы, как раз в этом-то и могут возникнуть проблемы... **И.И.**

C&C-КЛОНЫ (отстр.). Как ясно всякому мало-мальски образованному человеку, аббревиатура переводится с латинского как "Цыц, клоуны!".

Узнать порождения этого поджанра очень легко: если по плоской, как гладильная доска, поверхности ползают мелкотравчатые тараканообразные юниты с пафосными названиями вроде "Heavy Дизруптор Танк", если двухпиксельные пехотинцы басом отставного матроса торгового флота ревут "Yes, Sir!", если между миссиями демонстрируются дурного качества брифинги с непрофессиональными программистами в главных ролях — это плохой C&C-клон. Он достоин всяческого презрения, унизительных ***рейтингов*** (см.) и показательной порки, чтоб другим было неповадно. В последнее время плохие клоны изготовляются почти исключительно в развивающихся странах и банановых республиках.

Хороший Цыц-клон всегда осенен модным логотипом культовой компании (обычно начинается на West, кончается на wood, вариант — начинается на Bliz, кончается на zard) и больше ничем от своих неудавшихся собратьев не отличается. Отношение к нему, правда, прямо противоположное: всем своим видом полагается выказывать одобрение, несдержанно его хвалить и посвящать много-много глянцевых полос. **А.О.**

Л

ЛАРА КРОФТ (LARA CROFT) (мастд.). Должна умереть. Тупая грудастая дрянь. Попсня. Неигра. А ведь могла бы ею стать, если б ограничилась одной — первой — итерацией... **И.И.**

ЛЕМ, СТАНИСЛАВ (восх.). Единственный живущий сегодня гениальный писатель. Талантов много, а вот гений — он один. Очень умный человек. Рекомендуется читать с момента овладения секретом складывания букв в слова и до момента забывания этого секрета. Для обнаружения смысла жизни (или выяснения, что такового не существует, как, впрочем, и таковой) очень полезно раздобыть гениальную (как и все остальные, впрочем) книгу "Сумма технологии", а для понимания характера ***Господина ПэЖэ*** (см.) рекомендуется прочесть хотя бы пять разных романов Лема. Кстати, по мнению Лема, среди американских фантастов есть всего один, которого можно так назвать: Филипп Дик. Почитайте — это сильно. **Г.П.Ж.**

ЛЕТУЧКА (ритуал., ужас.). Редакционной летучкой журналисты называют обыкновенную стрелку, разборки. В роли превосходящих бандитских сил всегда выступает главред. Летучка организуется для порицания отдельных паралитиков умственного труда в особо крупных размерах (см. ***Инвалид умственного труда***), а также для устрашения всех оставшихся за пределами зоны порицания. После летучки редакция чувствует себя разбитой, но довольной. Наказанных отскребают со стенки и уносят в госпиталь — зализывать раны. Уцелевшие снимают бронежилеты, недоуменно осматривают дыры в касках. Armor убирается до следующего раза. См. также ***ББ, Дедлайн, Воскресенье***. **А.В.**


Андрей Ламтюгов
Фото Ильи Мордвинкина

ЛИЧНОЕ ДЕЛО. **1.** (Лирич.) "Куда вы меня тащите?!" — завопил Отто Кречмер, когда какие-то люди в сером сорвали его с мостика его подводной лодки и действительно куда-то потащили, предварительно завязав глаза. Потом глаза развязали и с криком "Хаккинен заболел!" Кречмера впихнули в болид "Формулы-1". Короткая пауза вновь прервалась дикими воплями: те же люди тащили куда-то упирающегося Алена Проста; тот, что держал его за правую ногу, ласково говорил: "Ну сам подумай — это что же будет, если ты не разбомбишь этот химзавод у Саддама? Больше ж некому". Эти слова действительно возымели действие — Прост перестал лягаться, и его быстренько уволокли. Главарь обернулся и сказал Кречмеру: "Да, вот еще что. Когда закончишь с этим делом, напиши еще колонку, килобайт так на шесть-семь... восемь. Эссе. Ты хоть знаешь, что такое эссе?" — "О чем?" — "О жанре. Что ты обо всем этом думаешь. Ты, главное, в словаре посмотри, что такое эссе. Потом пиши." Болид выкатывается на старт. Кречмер сидит внутри и думает о том, что он обо всем этом думает." **А.Л.**

2. (Жалоб.) Это кто такой зеленый со страниц .EXE глядит? Это я такой зеленый на читателя смотрю.

Трудно понять, почему железо ассоциируется у версталлеров (см. ***Версталы***) с оттенками апрельской поросли. Еще труднее выяснить, зачем под цвет фона они заточили и мою фотообразину. Я вообще был против публикации портрета (измеритель с отверточкой смотрелись куда уместнее), но идти с вилкой на паровоз (неисполнение циркуляра ***ББ*** (см.) за номером 113793/528-98) не решился. Баг, обещавший вычистить все мои фото с верстального раздела, оставив лишь одно с выгодным ракурсом "из-под", повздорил с редакционным CIH и загнулся, не долетев и до середины винта. С тех пор вот и зеленею.

P.S. Согласно последним разведданным, фото обновят. Осень — отличное время пожелтеть... **Н.Р.**

ЛИЧНОСТЬ (уваж.). Предмет культа, особенно личность ***Господина ПэЖэ*** (см.). Как и положено в таких случаях, культ многие пытаются развенчать, но мало кому

это удается. Личность ***разработчиков*** (см.) ищет выхода в ***творчестве*** (см.), но очень редко находит... ***Паблишеры*** (см.) и другие ***корпоративные монстры*** (см.) личности не имеют, ибо она мешает зарабатывать ***деньги*** (см.). **Г.П.Ж.**

ЛОНДОН, АТЛАНТА, ЛОС-АНДЖЕЛЕС (лирич.). Якобы города, в которых якобы проходят так называемые “выставки”. На самом деле таких городов не существует, а значит — нет и выставок. Вся эта возня вокруг — лишь глобальная мистификация, цель которой — создать у читателей ощущение протяженности мира. Все игры, как известно, делаются на Малой Арнаутской улице, а фотографии корреспондентов .EXE в обнимку с продюсерами ваших любимых игр делались в комнате отдыха санатория “Металлург”. **О.М.Х.**

LEGEND ENTERTAINMENT (люб., культ.). Самая-самая-самая любимая фирма ***Господина ПэЖэ*** (см.). Единственная, не выпустившая ни одной отстойной игры. Единственная, выпустившая много интересных квестов. Единственная, предполагавшая у покупателей умение читать. За что и поплатилась — была куплена очередным ***корпоративным монстром*** (см.) и моментально переориентирована с квестов на ***шутеры*** (см.). **Г.П.Ж.**

М

“МАГАЗИН ИГРУШЕК/GAMES MAGAZINE” (ностал., экстазн., с/прид.). См. ***Game.EXE***. **И.И.**

“МАРМЕЛАД ХЛОПУШЕК” (ностал.). Два с половиной года назад так назывался журнал о компьютерных играх, где о ежиках, “Думе” и кнаках писали некто ***Мотолог*** (см.), VIP, Огородников, Blot (см. ***Евгений Кривошеев...***) и многие другие. Да, самодеятельность — зато какая! Помните рубрики “Versus”, дублирующие друг друга рецензии и даже потрясающе оформленные (см. ***Версталы***) полные чит-коды к Mortal Kombat? Приятные боевые воспоминания. Да, были схватки... См. также ***Game.EXE***. **А.В.**

МАРСЕЛЬ (ФРАНЦЫЯ) (отстр.). Маленький и грязноватый портовый город, где, вопреки распространенному ***мнению*** (см.), никогда не бывал ***Господин ПэЖэ*** (см.). В остальном ничем не примечателен. **Г.П.Ж.**

МЕНДРЕЛЮК, ДМИТРИЙ (восх.). Очень Большой Босс. Зачинатель нашего славного магазинноигрушечного и .EXE’шного дела. Поклон ему в пояс от всей редакции за то, что так долго терпит. **И.И.**

МЕСТО В ЖИЗНИ (лирич.). У всего, что бывает в жизни, есть свое место. А место это неразрывно связано со смыслом жизни и теми вещами, которые его символизируют и заставляют каждого задуматься над тем, зачем он живет. Вот, к примеру, в ***“Компьютерре”*** (см.) один ряд окон выходит на “Геофизприбор”, а другой — на мусульманское кладбище. Интересно, что это может означать? **А.Л.**

МНЕНИЕ (ед./верн.). Бывает двух сортов: неправильное и старика ***ПэЖэ*** (см.). Собственно, его мнение тоже не всегда правильное, но у него есть ***шотган*** (см.), и, памятуя о его тяге к ***Кровище*** (см.) и ***Мясу*** (см.), остальные побаиваются высказывать сомнения вслух. **Г.П.Ж.**

МОДЕМ (техн.). Устройство для соединения компьютеров и разъединения людей. Соединение осуществляется посредством телефонных линий, а разъединение — посредством ***Internet*** (см.) и ***“Аськи”*** (см.). И то и другое чрезвычайно полезно ***корпоративным монстрам*** (см.), а также ***паблишерам*** (см.) и ***разработчикам*** (см.), в том числе ***id Software*** (см.), специально для дальнейшего разъединения придумавшей архитектуру ***“клиент-сервер”*** (см.), прочно привязавшую игроков к своим домашним компьютерам. Как обычно, все было придумано ради... тьфу!.. денег (см. ***Деньги***). **Г.П.Ж.**

МОЛОДОСТЬ (сочувст.). Опасная болезнь, приводящая к позеленению кожных покровов (в народе отмечена поговоркой “молодо-зелено”), резкому снижению уровня интеллекта и повышенной сексуальной активности. К счастью, со временем обычно проходит без медикаментозного лечения, но к тому времени успевает перейти по наследству потомкам. Как говаривал Вишневский, “скажи отцу, чтоб впредь предохранялся”... **Г.П.Ж.**

МОНСТР (техн.). Тонкое и ранимое создание, трагически не понятое окружающими. Потенциальный поэт, художник, композитор и критик, зарывший свой талант и ступивший на кривую дорожку служения Жутким Целям. Свой недюжинный интеллект монстр не транжирит по пустякам, тщательно маскирует, холит и лелеет. Отдельным особям удается преодолеть застенчивость и они принимают единственно умное в свое недолгой, полной тягот и невзгод жизни решение — драпают во все лопатки от превосходящих сил противника, не оглядываясь и не огрызаясь. На самом деле все игры с действительно разумными монстрами единогласно объявляются слишком простыми по причине слабого AI. Чудища с признанно сильным AI — агрессивные дебилы, чуждые принципам гуманизма, солдатня со вдолбленным сводом правил. **Ф.С.**

МОТОЛОГ, Х. (МОТОРОЛЛЕР, МОТТО). **1.** (Нейтр.). Сказка, местами симпатичная, местами страхолюдная. Миф. Легенда. Персонаж. Герой какой-то абсурдистской пьесы, только и занимающийся тем, что говорит сам с собою и, себя же комментируя, бросает реплики в сторону. Тем не менее, спасибо ему! См. также ***Случайные люди***. **И.И.**

2. (Товар.) Еще одно доэкзешное существо (см. также ***ВИП***) — но уже гораздо более известное, нежели япончик VIP. По неофициальным данным, Мотто до сих пор является эталоном написания безбашенных статей, по которому меряют всевозможных молодых ***ПэЖэ*** (см.) и ***Фрагов*** (см.). А еще говорят, все эталоны хранятся в Лондоне!



Николай Радовский

Фото Ильи Мордвинкина

Неправда. Этот обретается где-то в глубинах здания ВМК МГУ, факультета, который он пока так и не закончил. Пожелаем ему стать дипломированным чародеем. **А.В.**

МЯСО (восх.). Второй ингредиент традиционной похлебки, которой кормят любителей жанра ***Action*** (см.) ***разработчики*** (см.) и, главное, ***паблишеры*** (см.) ради денег (см. ***Деньги***). Подробности см. в рассказе о ***Кровище***. Мясо обычно состоит из отдельных джибов (gibs), каковые так положено называть по велению отцов из ***id Software*** (см.), запихнувших это слово в наш с вами жаргон. Если джибы разлетаются широко, а за ними остается след из КРОВИЩИ — хорошие, сочные джибы. Если разлетаются недалеко и всухую — наверняка к дождю. Кровавому, разумеется... **Г.П.Ж.**

MICROKERNEL НЕТВАРЬ (ностал.). Все эти годы меня мучает одна загадка: однажды, в середине 96-го я получил страшно законспирированное, пришедшее с анонимного сервера, не имеющее обратного адреса письмо. В котором был очень и очень приятный текст, рассказ “Операция “Победа”, в нашу рубрику “Рукопись, найденная в tmp-файле”. Если забыли, когда-то, по молодости и общей расхлябанности, мы практиковали литературные штудии. Так вот, в письме, подписанном странным именем “Microkernel НЕТВАРЬ”, помимо собственно рассказа была просьбочка: мол, если понравится опубликуйте, а гонорар отошлите... вот, уже и не помню, куда, но точно — отсылать было некуда, просьба эта была в той же мере виртуальной, что и ее автор. Рассказ, как вы поняли, страшно понравился и был тут же напечатан (см. “Магазин игрушек”, #9’96, стр.68), чем лично я очень гордился, потому как была в нем некая настоящая изюминка, отличающая тексты ВСАМДЕЛИШНЫЕ от графоманских поделок, дилетантских вымучиваний и просто бездарных писулек.

В общем, дружище Microkernel, отзовитесь, пожалуйста. Мне было бы приятно поговорить с вами... С другой стороны, может быть, это был **Господин ПэЖэ** (см.), тогда чего я здесь распинаюсь... с ним и так загадок хватает... **И.И.**

MOUNTAIN BIKE (лирич.). Средство передвижения, стиль жизни, способ потратить все свои деньги и сломать шею в одном флаконе. Источник свежего адреналина круглый год, тот самый клин, которым можно выбить все, что угодно. Вторая чашка весов. Первая — здесь. См. также ***Велосипедист***. **О.М.Х.**

Н

НАСОС (техн.). Прибор, встроенный в горлышко жуткой по размеру бутылки с водкой, которую ***“Компьютерра”*** (см.) выставила на стол по случаю нового, 1998, года. Исключительно благодаря этому насосу вместо фотографий ***УЧУ-авторов*** (см.), сделанных специально приглашенным фотографом (в процессе прощания с праздником маэстро оставил камеру в пойманной тачке — так она там, наверное, до сих пор и катается, содержа в себе уникальные образы), ***Олег Михайлович Хажинский*** (см.) первые полгода изображался исключительно в виде велосипеда. **А.Л.**

НАТАЛИЯ ДУБРОВСКАЯ, ОЛЬГА ЦЫКАЛОВА, ЭДУАРД МЕЗОЗОЙСКИЙ (ХАБИБУЛЛИН) (о/благод.). Огромное им спасибо. И пусть не поминают лихом...

НОВИКОВ, МИХАИЛ (товар.). Я решительно отказываюсь понимать этого человека! Особенно когда он в разговоре, скажем, с польским девелопером, начав ток-шоу по-английски, с детской непосредственностью вдруг перескакивает на немецкий, потом почему-то на венгерский и заканчивает этот лингвистический салат, разумеется, по-польски. Типа наконец-то вспомнил. Жук. При этом, заметьте, он успевает перебрасываться репликами по-армянски с присутствующим при разговоре ***Гамлетом*** (см.). “На любых европейских языках” — так, кажется, написано на его визитке. Бывает. Это во-первых. Во-вторых, он же не вылазит из-за границ! Причем, что он там делает — одному богу известно, ибо ни для кого не секрет, что ни Лондона, ни Атланты, ни Лос-Анджелеса (см. словарную статью, начинающуюся на слово ***Лондон***...) не существует. Наконец, как вы думаете, кто учит нас всем этим неприличным и местами, простите, матерным словам на европейских языках (см., к примеру, возмутительный заголовок материала ***Господина ПэЖэ*** (см.) в 8-м номере на стр.64)? И после этого он будет утверждать, что у него чуть ли не двадцать лет преподавательского стажа... Ай-ай-ай, дорогой кандидат этнографических наук...

НОМ, ГРУППА (муз., экстазн.). Есть у этой замечательной питерской команды один альбом, от которого **Гамлет** (см.), **Денис** (см.) и ваш покорный слуга самым натуральным образом ТАЩАТСЯ вот уже почти третий год. “Во имя разума” называется. Особенно часто он звучит в **дорогой редакции** (см.) в последние три-четыре дня перед отправкой номера в типографию. Очень и очень помогает преодолевать разнообразные вечерне-УЧУевские трудности и прочий упадок сил. Самые любимые песни с этого альбома: “Интеркосмос” (более гениальной ЖАНРОВОЙ вещи нет и не было не только в русском роке, но и во всей остальной рок-музыке; разве что гениальный Майк Науменко мог бы соперничать со своими “Уездным городом N” и “Песней гуру”) и “Любовь инженера”. ***“Компьютерра”*** (см.) поначалу была в шоке (“Интеркосмос” густо замешан на ненормативной лексике), но сейчас уже привыкла, ибо тамошний мат и не мат вовсе, а жизнь, настоящая жизнь.

Словом, господа НОМы, официально и, вообще говоря, слезно к вам обращаюсь: дайте, пожалуйста, разрешение на публикацию на нашем компакт-диске этих двух вещей. И еще парочки — как минимум. Пожалуйста. **И.И.**

НОСТРАДАМУС, МИХАИЛ (презр., ирон., злор.). Облажался. Самым позорным образом. А ведь что обещал: обещал... листаю его жалкую книгу жалких пророчеств... вот, нашел... обещал, что (вольный перевод со старофранцузского ***Михаила Новикова*** (см.) “инда наступит 11-е августа (Всемирный день очередного апокалипсиса. — **И.И.**), инда не взопреют озимые, инда не выйдет на завалинку старик Ромульдыч”... нет, это не то... смотрю дальше... вот! “...инда не видать вам 50-го номера Game.EXE как своих ушей, инда Всадник апокалипсиса в первую очередь разрушит типографии в стране ***Финляндии*** (см.)...” и т.п. ересь. Трепач и демагог. Ибо МЫ ВСЕ-ТАКИ ВЫШЛИ! **И.И.**

О

ОБЛАЖАТЬСЯ, -аюсь, -аешься, *с чем, на чем* (злор.). Ошибиться, просчитаться, потерпеть фиаско, опозориться. Может каждый. Но не так же! Речь, конечно же, о ***Нострадамусе*** (см.), истинном виновнике этого номера и этой “темы”. Мерсибо ему. **И.И.**

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ (восх.). Олег Михайлович Хажинский, и этим все сказано. Я хотел бы иметь его светлую голову, его подиумную внешность, обладать его талантом, наконец, кататься денно и нощно на его бешеном велосипеде! Ах, как я хотел бы. **И.И.**

ОМ, АНДРЕЙ (похв.). В нем есть все: талант, драйв, игровой опыт, характер. Остается только работать, чтобы все это в итоге соединилось в одно целое. Работать — главное. **И.И.**

П

ПАБЛИШЕР (уваж.). Основа основ игровой индустрии. Человек или фирма (часто — ***корпоративный монстр*** (см.) с лишними деньгами и желанием рискнуть. Обычно финансирует большую часть разработки, а после получения от ***разработчика*** (см.) готового компакт-диска занимается продажей результата за ***деньги*** (см.), делясь ими с автором. Поскольку тот, кто девушку угощает, тот ее и танцует, а кто платит, тот и заказывает музыку, то и паблишер имеет в создании игры решающий голос. И горе тому разработчику, который услышит этот голос не так или не вовремя! **Г.П.Ж.**

ПАРАШЮТ (техн.). Инфернальный девайс, которым мне пришлось воспользоваться в процессе взятия интервью у Олега Медокса на предмет "Ил-2: Штурмовик". Парашют был десантный, Д-6, рассчитанный на любые условия применения, в том числе и на взятие интервью. А потому все прошло на редкость успешно: свалившись вниз башкой с километровой высоты (ну это-то еще ладно), автор сдал материал в срок (а вот это уже удивительно). См. также ***Хорнет***. **А.Л.**

ПЕДЕСТРИАНЫ (дав., презр.). Каста низших существ, передвигающихся по городу на своих двоих. Они выращены специально для того, чтобы постоянно пытаться попасть под колеса, толпами перебегать дорогу у Горбушки и угрожать водителю клюками (относится лишь к престарелым педестрианам женского пола). Педестрианов принято ненавидеть, пугать звонкими сигналами или просто немного газовать на нейтралке в их эпсилон-окрестности. См. также ***Игры, "Гольф"***. **А.В.**

ПЕРВЫЕ ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНЫЕ (элит.). Особый элитарный поджанр RTS (стратегий в реальном времени), одинаково красивый и неимоверно тупой. Сделан из полигонов (искаж., устар. Полиговно (не см.). В УЧУ к ним принято относиться с плохо сдерживаемой высокомерностью и быстренько отдавать на препарирование в кружок "Юный патологоанатОм". Но однажды весь командный состав дивился неземной красоте заставки к Machines, и даже Великий Вождь ***ББ*** (см.) выразил свое одобрение соответствующим жестом. Ей-богу, не вру! **А.О.**

ПИВНОЙ УЧУ-ПУТЧ (НОМЕР ОДИН) (ностал., экстазн.). Осень 1998-го. Совершенно случайно нахожу в джинсах (которые не надевал примерно с полгода) 100 (сто) зеленых рублей. Дальше тривиально: гостеприимный ***Хорнет*** (см.), рискнувший созвать путч на своей квартире (рекомендую, станция метро "Юго-Западная", улица 26-ти Бакинских комиссаров, рядом с домом пришвартована торпедированная подводная лодка "Лос-Анджелес", а из окна квартиры торчит этот... приемник воздушного давления), отобранное лично ***Скаром*** (см.) вкусное немецкое пиво рекой, традиционно опоздавший на час ***Олег Михайлович Хажинский*** (см.), которого таки заставили выпить одним махом полуторалитровую штрафную кружку... Хорррошо. Очень хорррошо. Хорнет, когда второй путч? (Впрочем, при чем здесь Хорнет, есть у меня одна классная в этом смысле задумка — провести пивной УЧУ-путч номер два на Бадаевском пивном заводе, договорившись об "экскурсии с пристрастием" по цехам...) **И.И.**

ПИТЕР (ностал.). Город-сказка-мечта. Место, куда я по полгода собираюсь отправиться "сразу, как сдам номер". Одного не пойму в этом городе: почему мосты нельзя строить чуточку выше. См. также ***Серпухов***. **Н.Р.**

ПЛАТФОРМЕР (нейтр.). Разновидность аркадных игр (см. ***Arcade***), посвященная не только убийствам (см. ***Кровища***), сколько выбору Верной Дороги, которой надо идти в лучшее будущее. В отличие от партии, утверждавшей, что Верная Дорога одна, и всегда прямая, а находится на платформе этой самой партии, в платформерах постулируется, что каждый второй шаг должен быть прыжком в сторону или вверх, на новую платформу. Очень похоже на реальную жизнь, кстати. Если ты не сделаешь этот прыжок — его сделают другие, и оставят тебя за кромкой экрана. Именно так и происходит с большинством молодых ***разработчиков*** (см.), попавших под пяту одного из ***паблишеров*** (см.), занятых тем, чем обычно занимаются ***корпоративные монстры*** (см.). **Г.П.Ж.**

ПРАЗДНИК (экстазн.). ***Работа*** (см.). **И.И.**

ПРИСТАВКА (дав., презр., рвотн.). Враг, с которым надо бороться. Изделие ***корпоративных монстров*** (см.), предназначенное для выкачивания денег (см. ***Деньги***) из братьев наших меньших (сестер тоже, хотя и в меньшей степени). Среди немногочисленных игр, доступных на приставках, встречаются и жемчужины, но найти их в мутном болотце посредственных файтингов и отстойных ***платформеров*** (см.) очень трудно. **Г.П.Ж.**

Р

РАБОТА (экстазн.). ***Праздник*** (см.), который всегда с тобой. **И.И.**

"РАЗ В ПЯТЬДЕСЯТ НОМЕРОВ, НАВЕРНОЕ, ТАКОЕ МОЖНО" (истор.). Историческая фраза, принадлежащая **Олегу Михайловичу Хажинскому** (см.). Это потрясающее всевозможные умы и интеллекты замечание и стало последним и решающим аргументом в пользу той Темы номера, с которой вы сейчас знакомитесь. Так что делайте это повнимательней: в следующий раз такое повторится через четыре с лишним года. **А.Л.**

РАЗРАБОТЧИК (сочувст.). Наивный трудяга, мечтающий повторить путь ***id Software*** (см.), жаждущий больших денег (см. ***Деньги***), но получающий только большие неприятности. Потребность самовыразиться в ***творчестве*** (см.), толкающая его на эту каторгу, ни к чему хорошему привести не может по определению. После первой-второй игры разработчик разочаровывается и переходит к ремесленничеству, начиная создавать ***блокба$теры*** (см.). **Г.П.Ж.**

РЕЙТИНГИ (техн.). Самый часто задаваемый дорогими читателями вопрос после "Чуваки подкиньти коды к HoMM3, миня пастоянно убивают" звучит так: "Как вы смели поставить игре X в графе У рейтинг Z?!! После этого я не только не буду покупать ваш журнал, но и перестану смотреть в сторону лотков, где его продают. Без уважения, ваш бывший поклонник".

Здесь можно приоткрыть пыльную завесу профессиональной тайны. Рейтинг "Интересность" авторы не выставляют совсем — этим занимаются ***Гамлет*** (см.) с ***Денисом*** (см.), вертя стрелки на циферблате из эстетических соображений. Все прочие показатели, включая "Сложность", определяются ***Василием*** (см.) при помощи черного засаленного кубика от редакционных нард. Мистическая плашка "Наш выбор" (см. ***Выбор, наш***) вообще есть потустороннее явление типа "Барабашка" и появляется там, где ей вздумается, в уже отпечатанном ***журнале*** (см.).

Проценты же были убраны по очень простой причине — Василий в них очень сильно путался. Пятибалльная-то система, она попроще будет. **А.О.**

РОЛИКИ (культ.). Альтернативный метод медитации. Восстанавливает health points и mana паралитика умственного труда (см. ***Инвалид умственного труда***). Непременными атрибутами роликов являются ***"Гольф"*** (см.), летающая тарелка нежного голубого цвета и место в городе

Москва, называемое Парк Победы. Типичные медитационные точки: Аллея голубых, Мавзолей, Колоннада и Аллея молодоженов (с цветочками). Именно там появилась кличка Мотороллер (Мотто-Роллер) (см. ***Мотолог***) и на днях родилось неофициальное имя “Скрипучий Летучий Голландец”, торжественно присвоенное ***Денису Гусакову*** (см., см. также ***Версталы***). **А.В.**

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ПРЕССА (рвотн., добр.). Читать ее намного занятнее, чем подшивку журнала “Крокодил” за одна тыща девятьсот семидесятый год! Так, некий “онли и форева”-журнал радовал читателей откровениями своего бывалого автора о том, как выжить в армии, исполненными в стилистике макулатурных покетов “Братва снова в деле”. Другой популярный в народе Игрополис-Экспресс недавно разразился на первом же развороте таким “редакторским” откровением: “Я же в этом месяце завел себе новую привычку: теперь, перед тем, как зайти в метро, я обхожу все телефонные автоматы и проверяю, не забыл ли кто карточку. Поверь мне, пельмень, в неделю я срубаю по 2-3 карты!” Представляете такую картину, уважаемые читатели? Посоветуем оному “редактору” не стесняться заглядывать еще и в урны — тоже, говорят, можно немало интересных вещей “срубить”. Совсем почти новых. См. также ***Русскоязычная игровая “пресса”***. **А.О.**

РУССКОЯЗЫЧНАЯ ИГРОВАЯ “ПРЕССА” (дав., презр., рвотн.). (Именно “русскоязычная” и именно закавыченная “пресса”.) Н-да... Что здесь скажешь... Лучше помолчать минуту, сняв головные уборы. Ибо по большей части убого и никак. Ибо по большей части все эти... только позорят профессию, к которой не имеют НИКАКОГО отношения, однако ж по глупости называют себя журналами, мать, и газетами, мать. Коз-лы, годные только на то, чтобы писать об обрусевших ворованных альфа-версиях и тискать на дисках тестовый QIII, публиковать который ЗАПРЕТИЛИ САМИ id’ШНИКИ... И все это было бы до боли грустно, если бы не было так смешно. См. также весьма родственную статью ***Российская игровая пресса***. **И.И.**

С

СЕРПУХОВ (МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ) (ностал.). Город, в который хочу. Даже больше, чем в Нарофоминск (Московская область), Севастополь (Украина, п-в Крым), Хельсинки (Финляндия) и Рио-де-Жанейро (Бразилия), вместе взятые. Вот сдам номер, говорю я себе, Гамлету и Денису, вечным свидетелям движений души автора этих строк, и... Увы, мечты, подлые мечты... **И.И.**

СИБИРЬ (теор.). Гористая местность между Сахарой и Тунгуской, родина дальнобойщиков, земля ядерных полигонов, секретных подземных заводов и концлагерей для маленьких серых человечков. Из флоры и фауны больше всего известны белые медведи, йети-шатуны и хищные тушканчики-альбиносы. Для агентов ФБР в деловых командировках действительна скидка на билеты. **Ф.С.**

СКАР (восх.). Все знают, что о главном не пишут в газетах и о главном молчит телеграф. Но только не сегодня...

Самое досадное в профессии — ***случайные люди*** (см.). Когда очередной УЧУ-соискатель стучится в дверь редакции, чтобы попытать нашего нелегкого счастья, первым делом интересуюсь: чего, будущий коллега, изволите — бесконечно интересную работу до одури или зашибить денежку в свободное от развлечений и прочих учеб-с-халтурами время? Если первое, то как относитесь к таким единственно верным тезисам, как “работа — наслаждение”, “умри, а сделай”, “сказал — отрезал” и “где родился, там и пригодился”? а что думаете насчет хронического отсутствия выходных, отпусков и возможности заболеть? Если же второе — то вы ошиблись адресом, а стенной газеты мы еще не выпускаем... Это уже потом идет выяснение профессиональной состоятельности кандидата, сначала же... Так вот, Скар не случаен. Уважаю неслучайных. В них — правда.

Дело было в начале 96-го. “Есть такой человек! — воскликнул Алеша Сапков (увы, насколько толковый, настолько же и *случайный* герой зачина нашего романа по имени “Game.EXE”). — Есть. Играет — с пеленок. На русском — с бостонским акцентом. К тому же типа программист.” “Точно, Игорь, — подтвердил Шура Звозин. — Ручаюсь. Помешан на этом деле. Чокнутый. В средние века таких сжигали. За излишний фанатизм.”

Речь шла о вновь открывающемся отделе новостей и его возможной основной — кореннике — рабочей лошадке. “По русскому у меня была четверка, — излишне правдиво, прямо от дверей и без акцента предупредила появившаяся на следующий день типично блондинистая косая-сажень-в-плечах. — Точнее, даже так: за сочинения выше “4/3” не получал. “Четыре”, естественно, за грамотность, за что “три” догадаться не сложно. А еще я очень долго занимался греблей.” “Это ерунда, — выдавил я невпопад, — я и сам выше второго места на городской олимпиаде не поднимался...” Симпатяга-блондин, а это был Скар, если еще не догадались, решительно отставил в сторону нечто зачехленное (“Неужели весло? И где они зимою воду находят... — совсем уж убито подумал я. — Вот, прямо с тренировки человека сняли, будто здесь медом намазано... ну, сейчас наваяет... зараза Сапков, убью, привел спортсменюгу...”), широко улыбнулся и чеканно произнес: “Я готов. Где работа?” “Вот работа, только ее много, это ничего? — засуетился я. — Вот это надо перевести, и вот это, а потом то... И еще: надо не просто перевести, а...” “Не проблема, сделаем”, — отрезал гребных дел мастер и вперил взгляд в монитор.

Он встал через несколько часов, только тогда, когда сделал ВСЕ. Я было уже посматривал на часы — поздно, последняя электричка, все такое... Но он все же встал. “А ведь хорошо. Хорошо, черт меня подери! — думал я,



Александр Вершинин

Фото Ильи Мордвинкина

листая под стук колес странички с только что появившимися новостями в будущий номер. — Это действительно новости, парень ухватил главное. Святой метод "Lead", хотя он вряд ли о нем слышал, соблюден, заголовки приличные... А главное — человек в материале, это его тематика, у него от зубов отскакивают все эти названия..." Многие ли были настолько "в материале" в самом начале 96-го!.. Небо и корни на этой головоломке наконец-то совместились, и журнал обрел Скара. А он обрел себя. Так мне кажется.

Титан, атлант (см. на обложке справа), многостаночник, стахановец, универсальный солдат, автор вредного почина "За себя и за всю редакцию", отличный стилист, критик-профи. Скар.

"Когда журнал состоится, когда вы все станете профессионалами, я уйду..." — был у нас когда-то такой разговор со Скаром. Журнал, похоже, все-таки состоялся, ребята — профи каких мало, и надо бы шагать дальше, но... что-то держит меня на месте... Их обаяние? Их талант? Желание еще и еще раз ощутить щенячье удивление от их текстов, быть рядом с тем, что и кого любишь? Не знаю... **И.И.**

СКРОЛЛЕР (нейтр.). Еще одна разновидность аркадных игр (см. ***Arcade***), прямая противоположность ***платформеру*** (см.), ибо дорога здесь одна, прямая, и, как правило, находится на одном уровне, заменяющем партийную платформу. Как отличить скроллер? По скроллингу, как уже догадались читатели-профи: он у него активный, плавный и постоянный. Количество живой силы врага и огневой мощи на единицу площади экрана в скроллерах максимально, больше просто уже не помещается. Для выживания требуется одна, зато важная деталь организма: прямой нерв толщиной с карандаш, идущий от глаза к пальцам, не заходя в мозги. **Г.П.Ж.**

СЛУЧАЙНЫЕ ЛЮДИ (отстр., случ.). Game.EXE, где давно и прочно укоренился святой и единственно правильный принцип пожизненного найма (сицилийская мафия, всеяпонская якудза etc.), является прекрасным фильтром тонкой очистки (с последующей дехимизацией) для С.Л., которые сепарируются еще на стадии первого телефонного разговора. Впрочем, возможны и более запущенные случаи (см., скажем, ***Мотолог***). См. также ***Скар*** (хотя он здесь совершенно ни при чем!). **И.И.**

СУДАКОВ, МИША (похв.). К сожалению, до конца раскрыться Михаилу мешает удаленность от редакции, и это реальная помеха (см. также ***УЧУ-география***). Когда раскроется — можно строить прогнозы дальше. Пока же — все ограничивается точной, грамотной, но все же эпизодической работой. **И.И.**

SCAR666 (случ.). Пароль для входа в мою домашнюю сеть. Всего лишь. Выданный, кроме шуток, генератором случайных паролей (вот такой он у меня подкованный)... А вы что подумали? Нет, известный вам выпускник ВМиК, кроме роликов увлекающийся сочинением компьютерных вирусов (только, бога ради, тссс! не говорите ничего Касперскому!), о таком даже и не мечтал. Может быть, в следующий Всемирный день очередного апокалипсиса (см. ***Нострадамус***), а Скар? Что-нибудь оставляющее глубокие информационные шрамы на душах наших компьютеров. Разумеется, со временем зарубцовывающиеся — ты же не враг себе и нашему железу, верно?.. См. также ***Voxpuibr***. **И.И.**



Денис Гусаков

Фото Ильи Мордвинкина

SHOGO (люб.). Любимый ***шутер*** (см.) ***Господина ПэЖэ*** (см.) в жанре ***аниме*** (см.). См. также ***Игры***. **Г.П.Ж.**

Т

ТВОРЧЕСТВО (отстр.). В отличие от ***искусства*** (см.) обычно делается за ***деньги*** (см.). Происходит от слова "творить", то есть делать что-то из ничего. Деньги — из воздуха или из ***паблишера*** (см.). Игру (см. ***Игры***) — все из того же воздуха или из головы. **Г.П.Ж.**

ТЕСТИРОВАНИЕ (ч/справ.). Процесс отбывания в тестовой лаборатории. **Н.Р.**

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ (ч/справ.). Раньше. Место встреч неразговорчивых мужчин с суровыми взглядами, неизменно трехдневной щетиной и сигаретами Marlboro в крепко стиснутых зубах.

Теперь. Обитель куеца, с маниакальным упорством выводящего "timedemo 1;map demo1.dm2" на обильно орошенной кока-колой клавиатуре. **Н.Р.**

ТОРПЕДА (техн., лирич.). Защитная система для слабонервных, почему-то считающих, что человеческая переносица не самым лучшим образом приспособлена для быстрой езды по крупнозернистому асфальту. Включает в себя руль, лобовое стекло и приборную панель, в призовой комплект входит пара замечательных рук в не менее замечательных гоночных перчатках. Основная функция приборной панели — сокрытие того самого крупнозернистого асфальта, а предназначение рулевого колеса — красивое и плавное, успокаивающее слабые нервы покачивание из стороны в сторону. Стекло же — настоящий полигон для всевозможных солнечных фейерверков, налипших мух и разбившихся дождевых капель. Специально для людей, считающих торпеду трусливым изобретением жалких недоумков, создана организация "Смерть торпедам" с лозунгом "АСФАЛЬТ — НАШ ДРУГ", а для не считающих — Общество Любителей Торпеды с громким слоганом "СКАЖИ АСФАЛЬТУ — НЕТ". **Ф.С.**

"ТУЛЬСКАЯ" (ч/справ.). См. ***"Шаболовская"***.

У

УВОЛЬНЯТЬ (ритуал.). Священный ритуальный обряд редакции ***Game.EXE*** (см.). Пишущий для

.EXE человек считается автором только в том случае, когда его хотя бы один раз увольняли. Три раза уволенный становится ветераном, десять увольнений приравниваются к статусу старожила. Кроме того, существуют особые предупреждения об увольнении, эквивалент желтой карточки в футболе. Просьба отметить, что не существует механизма принятия индивидуума обратно на работу. Уволенный просто ждет 1) ***Воскресенья*** (см.), 2) ***Зарплаты*** (см.) — и снова приступает к работе. Ведь негласный девиз Game.EXE: авторов бьют и увольняют, но уходят они только по собственному желанию. См. также ***ББ, Дедлайн***. **А.В.**

УСКОРИТЕЛЬ (АКСЕЛЕРАТОР) (техн.). Второй (и, похоже, далеко не последний) процессор в ***компьютере*** (см.) профессионального игрока. По производительности почти совпадает с первым, по полезности — не уступает, ибо без него не запускаются многие современные ***игры*** (см.) (а для чего еще нужен компьютер?). Как показала практика, ускоритель относится к категории тех вещей, которых всегда мало (***деньги*** (см.), процессор, память и ***винчестер*** (см.) — яркие ее представители). **Г.П.Ж.**

УЧУ-АВТОРЫ. **1.** (Восх., ужас.) Сицилийский клан. На улице встретить практически невозможно по той причине, что означенные УЧУ-А. перемещаются исключительно на экзотических средствах передвижения, как то: роликовые коньки замысловатых моделей (см. ***Ролики***), велосипеды (см. ***Велосипедист, Олег Михайлович Хажинский***), по стоимости и внешнему виду приближающиеся к Porshe 911 Carrera, самокаты и хромированные инвалидные коляски. Узнать легко по несфокусированному взгляду и розовым, как у кроликов, глазам, а также индивидуальным особенностям вроде клюки в руке, космического вида мини-дискплейера в ушах или окладистой бороды. УЧУ-А. пользуются неиссякаемой любовью и уважением: стоит УЧУ-А. пройти по улице хотя бы десять шагов, как его моментально окружает восхищенная толпа, где каждый норовит подержаться за пуговицу, дружески потрепать по плечу, по голове или по чему удастся дотянуться, подарить цветок или шоколадку, спросить, когда выйдет Tomb Raider 2. Утомленные таким признанием, УЧУ-А. норовят прошмыгнуть в редакцию подворотнями, но недремлющие поклонники давно расставили на тайных авторских тропах дозоры, и ситуация повторяется. Единственно, к кому не подходят с шоколадками, это ***ББ*** (см.), который передвигается по городу исключительно пешком, но в кольце из пяти дюжих секьюрити и мотоциклистов сопровождения, имея при этом за поясом (на спине, конечно) наградной пистолет Стечкина. Все ж таки выпускник курсов "Выстрел".

Всяк мечтает попасть в число УЧУ-А., но отваживается далеко не каждый. Новичку устраивают длительную инициацию, самыми невинными процедурами которой являются предложение выбить в редакционный дартс 51 очко из 50 возможных и на скорость разобрать Фражеский (см. ***Фраг***) именной ППШ с завязанными глазами. А то еще могут дать радиатор парового отопления и попросить исполнить что-нибудь из ***Yes*** (см.)... **А.О.**

2. (Отстр.) Выдержка из переписки ***Фрага Сибирского*** (см.) с ***Господином ПэЖэ*** (см.): "Стоит ли ждать? А надеяться?" — "Пока в природе главенствуют три теории моего зарождения и развития. Первая: что я и есть ***Мотолог*** (см.) после операции по смене возраста. Вторая: что я ***Наталия Дубровская*** (см.) (есть еще вариант, что я ее дед). И, наконец, третья: что меня вообще нет, а оценки в рецензиях определяются генератором случайных чисел". Такой вот коллектив. **А.Л.**

УЧУ-ГЕОГРАФИЯ (сенс.). Совершенно секретная информация (почти, черт дери, сенсация), которой я все-таки решил поделиться по случаю чертового **юбилея** (см.). Итак, те, кто делают журнал живут (постоянно!) в следующих городах и, простите, поселках РФ: ***Кром (Роман Косенко)*** (см.) — поселок Палана Камчатской области (!!!), ***Фраг*** (см.) — Иркутск (!), ***Судаков Миша*** (см.) — Санкт-Петербург и Воркута (!!), ***Ом Андрей*** (см.) — Ростов-на-Дону. А? Каково? А вы говорите — Москва-крыша-съехала. Да пошла она... Плюс к тому ***Господин ПэЖэ*** вообще неизвестно что, где и как — но об этом см. в его персональной статье. **И.И.**

УЧУ-ХОББИ (ужас.). О, об этом можно говорить часами. Любимые развлекушечки редакции .EXE! ***Аниме*** (см.), ***Лара Крофт*** (см.), журнал "Пдючь" (не см.). Туда же — спортивные игры, текстовые РПГ, мумий тролль, Влад Сташевский, гексагональные wargames про Войну Севера и Юга, "Годзилла", Star Trek, Deer Hunter и, без преувеличения, культовая игра Barbie Fashion Designer. См. также ***Каприо, Леонардо Ди***. **А.О.**

Ф

ФАЛЛИЧЕСКИЙ СИМВОЛ (м/прил., фетиш.). Что-то вроде ***кровищи*** (см.), точнее говоря — еще один бзик ***Господина ПэЖэ*** (см.). Редкий его текст обходится без упоминания очередного Ф.С., обнаруженного в очередном шутере. Бывает. В УЧУ принято прощать слабости. **И.И.**

ФИНЛЯНДИЯ. **1.** (Одобр.) Страна. Нихт водка! Подлинная родина первопечатников Федорова и Гутенберга. Увы. Что бы там ни говорили энциклопедии и ***Денис*** (см.). См. выходные данные журнала, строчечка "Печать/Printer". **И.И.**

2. (Ч/справ.) Страна восходящего солнца. Солнце там восходит раз в месяц, строго по ***воскресеньям*** (см.), в одной отдельно взятой типографии, в тот момент, когда туда высылаются пленочки, на которые выведен очередной номер. Именно этот процесс (в смысле, восход финляндского солнца) изображен на треугольной печати ***ББ*** (см.). Предрассветный сумрак наполнен хрустом костей, раскатами грома, завываниями ветра и чьими-то жалкими стонами, берущими свое начало от интенсивно стимулируемых начальством мук творчества. **А.Л.**

ФРАГ, СИБИРСКИЙ (восх.). Поверьте мне, старику, лет через десять, а то и раньше, этот парень отхватит за один из своих киносценариев Оскара, и мы все будем смотреть взахлеб его оскароносное кино, или "возьмет" за роман Букеровскую премию, и мы будем рвать друг у друга "Новый мир", который этот роман с большим удовольствием опубликует. Лично мне будет бесконечно жаль, что он, наверное, уйдет тогда из журналистики, но, Фраг, ведь ты будешь нас помнить? будешь помнить то место, где начинал?.. Скажи, пожалуйста, "да". **И.И.**

Х

ХОРНЕТ (АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ) (восх.). "А.А.Ламтюгов, Москва". Зуб мамонта даю, ни за что не догадаетесь, откуда позаимствован сей лапидарный автограф. Впрочем, не надо умничать, никакого зуба у меня нет, и все сейчас будет выложено как на духу.

"Андрей, — часто спрашиваем мы Хорнета, — а вот дадут тебе завтра в управление настоящую подводную лодку, не атомного монстра, но небольшую, дизельную, скажем, времен второй мировой, сможешь рулить?" — "Думаю, что смогу", — категорично-ультимативно, глядя прямо в глаза спрашивающему (словно пытаясь узнать, смеется тот или серьезно, и если смеется, сделать резкий выпад в район физиономии верхней правой конечностью), отвечает Хорнет. И, вы знаете, лично я нисколько не сомневаюсь, что так все оно и будет, и что лодка эта, ведомая капитаном Хорнетом, совер-

шит образцово-показательный рейд куда надобно, где потопит нужный “кораблик” — из тех, за один из которых легендарному подводнику Маринеско дали Героя... Что? какое военно-морское училище кончал наш славный *CDR Sunburn SR18 (это его имя в ***“Аське”*** (см.)? Да никакого, но его стаж управления виртуальными подводными субмаринами позволяет ему делать подобные заявления, нисколько не превращая их в шутку. Или, если и превращая, то процентов на 20, не больше.

Короче говоря, вот вам ответ на заданный выше вопрос по поводу автографа нашего симуляционного мэтра. Именно так Андрей подписал свои award-рецензии, пришедшие на конкурс читательских работ, объявленный ***“Магазином игрушек”*** (см.) в конце 95 года (его итоги вы можете найти на стр.72 4-го номера за 96 год). Seawolf (EA), Harpoon и Harpoon 2 (Three-Sixty) — до сих пор помню эти тексты — зрелые, выдержанные, как хороший коньяк, взвешенные, очень прочувствованные и по-настоящему профессиональные (почему я не отдал им первого места? да очень просто: смутила крайняя специфичность его любимых игрушек... да, это было ошибкой, сейчас в этом можно признаться). А еще помню, как звонил по указанному телефону, мучаясь с тем, как обратиться: “Не могли бы вы позвать к телефону А.А.Ламтюгова?.. нет, не так... черт, почему он не оставил имени, а только это загадочное А.А...” Но трубку взяла матушка Андрея (к несчастью, ныне покойная), от голоса которой мне всегда делалось легко и приятно, и все мгновенно разъяснилось. “Здравствуйте, Андрей!”

Я могу рассказывать об этом замечательном человеке бесконечно, но, боюсь, журнал вот-вот затрещит по швам (дьявол, и почему это я оставил Олега, Колю и Хорнета под самый конец!). Впрочем, вот вам еще один штрих. Как-то Хорнет брал интервью у Олега Медокса, автора великолепного “Ил-2: Штурмовик” (посмотрите-ка на обложку 6-го номера за этот год). Олег рассказывал об игре часа два кряду, отвечая на вопросы, удалясь глубоко в исторические дебри, всячески истязая нашего корреспондента бездной цифр, графиков и диаграмм. За все это время Хорнет не сделал ни единой записи, и в кармане его вечной джинсовой куртки, уверяю вас, не было взведенного диктофона. Однако ж спустя несколько дней изумленный девелопер получил от Хорнета на вычитку текст их беседы, где не было упущено ни единого важного момента! Я уважаю Маринеско, но он в данном случае отдыхает... **И.И.**

Ч

“ЧЕТВЕРКА” (недокульт.). Транспортное средство, еще не успевшее получить культовый статус, но уже пробудившее плохо скрываемую зависть коллеги ***Скара*** (см.). Причин несколько. Во-первых, “четверка” теоретически способна вместить всех членов редакции (в том числе и бравого ***Хорнета*** (см.) с его личной минисубмариной). Практическому подтверждению этого факта мешает отсутствие у меня водительских прав. Во-вторых, именно эта машина была обменяна на один из завалящих экспонатов моей коллекции авторaритетов. И в-третьих, активно понтующийся ***“Гольфом”*** (см.) Скар вообще неравнодушен к отечественным автомобилям (старый след неразделенного чувства к одной белой “шестерке”). “Четверка” легко опознается по госномеру и цвету “Баклажан”. **Н.Р.**

Ш

“ШАБОЛОВСКАЯ” (ч/справ.). См. также **“Тульская”**. Уже смотрели? Если вы посмотрите и то, и другое еще пару раз, то составите себе примерное представление о географическом местонахождении редакции .EXE. Заметим также, что где-то на полдороге между этими статьями нашего словаря затесалось упоминание о ***Финляндии*** (см.). Причина тому гораздо более глубокая, чем простой алфавитный порядок... **А.Л.**

ШОТГАН (похв.). Орудие для выяснения, чье ***мнение*** (см.) — правильное. У ***Господина ПэЖэ*** (см.) шотган есть. Ни одна компьютерная игра (см. ***Игры***), где нет шотгана, не может получить “Наш выбор” (см. ***Выбор, наш***) в разделе ***Action*** (см.). **Г.П.Ж.**

ШУТЕР (уваж.). Еще одна разновидность аркадных игр (см. ***Arcade***), посвященная убийству, в чистом виде, без обиняков. Часто шутеры путают со ***скроллерами*** (см.), и это вполне объяснимо: они — близкие родственники. Каждый скроллер — обязательно шутер, но, впрочем, не наоборот. Шутер дает игроку полную свободу выбора: убить или быть убитым. Существует ли в природе какая-то другая свобода — вот в чем вопрос... **Г.П.Ж.**

Ъ

Ъ (ид.). Ну что тут скажешь? Это Ъ. Неплохое название для какого-нибудь русского игрового проекта. Скорее всего, для квеста. А может, и real-time-стратегии. **А.Л.**

Ь

ЬТРЕМС (ужас.). Один из русских переводов слова REDRUM, использованного Стивеном Кингом в романе “Shining”. Этот термин приходит на ум каждый раз, когда ***ББ*** (см.) собирает народ чисто на конкретный базар (см. ***Летучка***), после того как номер уезжает не в срок, а, скажем, на день позже. **А.Л.**

Ю

ЮБИЛЕЙ. **1.** (Ненав.) Ненавижу. Всяческие дни рождения, праздники (кроме Нового года), тусовки и выставки. В том числе и шум вокруг нашего пресловутого 50-го номера (а письма с вопросами “Как будете праздновать?” стали приходить за два месяца до). Ничего кроме потери времени. **И.И.**

2. (Лирич., техн., с/алк.) Предмет? Состояние? Процесс? Вызывает провалы в памяти. Происходит прямо сейчас. **А.Л.**



Игорь Исупов

Фото Ильи Мордвинкина

ИНТЕРВЬЮ С ВАМПИРОМ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ФРАГА СИБИРСКОГО

КРОВИЩА как она есть, или Наш ответ дорогому Грегу*

...И кто бы мог подумать, что в старине Гре... то есть, сорри, импе столько крови! А ну-ка припомните свои любимые поговорки-высказывания, что сами собой слетают с уст в те ШИКАРНЫЕ моменты, когда на экране хлещет, плещется, бьет фонтаном, стекает, скапливается в симпатичные лужицы она, НЕНАГЛЯДНАЯ... Та самая, которая не водица, которая вскипает в капиллярных сосудах, которой наливаются выпученные в праведном гневе глазные яблоки, которая КРОВЬ — темно-красная, в меру жидкая субстанция, без которой и жизнь не жизнь.





А где же вампир?! – гудят разъяренные массы. Ну, если отодвинуть в сторону те гипотетические три процента Правильных Игроков, что впадают в кому при взгляде на одну отдельно взятую капельку упомянутой субстанции и не способны заставить себя переехать зазевавшегося педестриана, что убавляют до минимума значения заветных шкал "Blood & Gore" и "Mature Violence", то оставшиеся девяносто семь процентов Игроков Неправильных не только не имеют ну совершенно ничего против данной жидкости, приятно освежающей действо, добавляющей происходящему смачности и, извините, прочувствованности, но и, можно даже сказать, тепло ее приветствуют.

Следует ли отсюда, что все девяносто семь процентов Неправильных – упыри, кровопийцы и вообще внештатные сотрудники живодерен? А что? – кто их знает, очень может быть, судить не берусь. Пусть будут кровососами.

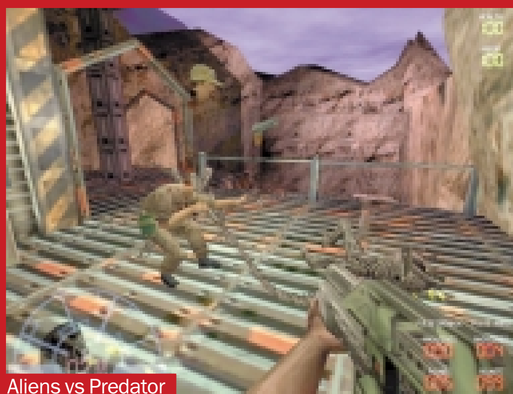
Второе положение сегодняшней дискуссии: КРОВИЩА – это благо. Как сказал один замечательный кармагеддонист, "если ты кого-то задел, то должен видеть, что этого кого-то ты задел БОЛЬНО". Точнее психологическое, эмоциональное назначение кровушки не сформулируешь. И кое-кто из видных не-кармагеддонистов прекрасно понимает сей секрет. Но КРОВИЩЕЙ ведь можно распоряжаться по-разному – даже очень по-разному, если быть точным. Залить все вокруг, стены, пол и потолок, превратить помещение в кровавую баню или просто экономно плеснуть под хладное тело – "для колориту". Позволить кромсать и обезображивать бездыханных педестрианов или просто классно нарисовать сквозное ранение в центре спрайтовой фигурки в балахоне. В конце-то концов, что впечатляет сильнее, что больше соответствует вышеприведенной волшебной формуле – легко задетый пехотинец, орошающий окрестности подаваемой под хорошим давлением струей кукурузного сиропа, или тот же пехотинец, умирающий молча и относительно бескровно, но в характерной для проникающего ранения в брюшную полость позе?

Десять пинт крови

Да простят мне бесстрастность полевого хирурга ненароком затесавшиеся сюда представители ХОРОШЕГО НАСИЛИЯ, любящие порассуждать на досуге о культе насилия в современных игрушках и аплодисментами встречающие где-то там, у них, акты изъятия с прилав-

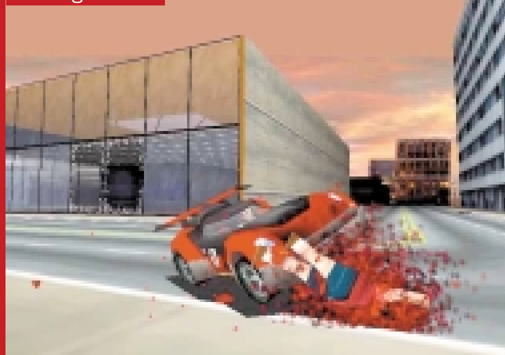
---

* См. колонку Грега Костикяна в разделе "Polygon" в прошлом номере .EXE. Самое любопытное, что наш автор писал этот текст, не зная о существовании Грега и его колонки. Так уж получилось, и это знак!


Aliens vs Predator

ков богомерзкой субстанции Resident Evil 2 (туда ей и дорога). Собственно, мне все равно, высвобождает КРОВИЩА скрытые инстинкты потенциального массового убийцы или подавляет. Я не потенциальный массовый убийца. Единственная плоскость, в которой "нехорошая жестокость" в игрушках рискует сейчас подвергнуться анализу, связана со все той же формулой-цитатой. Каждому хочется, чтобы его принимали всерьез. Если уж я рискнул стать "потенциальным массовым убийцей" и нажал на спусковой крючок, то я хочу увидеть результат – каков бы он ни был. И можете назвать меня вампиром и кровососом.

Десять пинт – именно столько биологического кетчупа влезает в кровеносную систему хомосапиенса. Если хотите, можете пересчитать в литры – как-то роднее... Для чистоты научного эксперимента следует четко разделять КРОВИЩУ обыкновенную и КРОВИЩУ фоновую. Поясняю: обыкновенная – это та, что в любой момент готова выплеснуться из вскрытых сосудов более-менее живого персонажа (у нежити, по доброй традиции, кровь также имеется – только зеленая), а фоновая – вся остальная. Ну, которая создает атмосферу мясокомбината, наполняет всевозможные резервуары, а также эффектно перетекает по желобам и трубам. Для культуры экшена принципиально важное значение имеет жидкость первого порядка. Можно даже сказать – жизненно важное. Потому как отправка кого-то или чего-то в мир иной, лучший, от века сопровождается набором определенных эффектов, с КРОВИЩЕЙ тесно и непосредственно связанных.


Carmageddon 2



Это проклятое "М"

Начнем, как обычно, с конца. То есть с тяжелого трущобного дитяти, появление которого на свет и стало в какой-то мере отправной точкой этих вот измышлений. Еще вчера казалось, что Kingpin (см. Дедушкино ревью в прошлом номере) должен стать той адской вершиной, к которой и ползли мы, вампиры, с незапамятных времен. Чего там только не обещали – натуральные выходные отверстия от пуль (непременно с рваными краями), грозящие повергнуть в дрожь даже зубров судебной медицины, вылетающие без остатка мозги, страшнейшие кислотные и напалмовые ожоги... Увы, на деле же получившееся у Xatrix жутко напоминает постмодернистские (или, если угодно, банально низкобюджетные) гангстерские фильмы. Известная сценка из сами-знаете-чего – Винсент, стреляющий Марвину в физиономию, – и ее последствия вполне адекватно передают эффект выстрела в упор из помповика в Kingpin'е. Ну, знаете – ведро крови на стекле и характерный звук падения чего-то мокрого и тяжелого. Сорванная голова – фарс в чистом виде, зато весело и эффектно. А напалмовое поджигание и последующий эффектный расстрел скачущего, пылающего и орущего товарища здорово смахивает на стебный эпизодец из "От заката до рассвета". В общем – комедь в чистом виде, кто-то морщится, кто-то умирает со смеху. Больше шуму было.

С честью несет Kingpin нелегкое клеймо "М", "дитям до восемнадцати ни за что!", на великом и могучем английском отсылая всех желающих позорными BLEEP'ами заменить четырехбуквенные образчики англосаксонской подзаборной словесности. Казалось бы, за значок "Mature" следует сказать спасибо исключительно филологическим изыскам – КРОВИЩЕ буржуи, скрипя (зубами) и скрепя (сердце) обычно ставят всего-навсего PG-13, каковой красуется на всех ваших любимых киношках, кроме разве что "Возвращения Бэмби". Отнюдь! "Кингпин" легко попадает под эту самую Пэ Жэ (не путать!) при том условии, что героический Правильный Игрок установит суровый минимум Violence при инсталляции. То есть запрещают не за мат, а исключительно за КРО-ВИ-ЩУ.

Значком "М" на коробке может похвастаться и Half-life. Что, безусловно, ни в коей мере не объединяет тонкого нервного интеллигента Гордона Фримена и брутального, животно-экспрессивного маргинала из Kingpin'a, а говорит лишь о славных цензурных традициях. Представляете себе специальную команду экспертов, со вкусом проходящую до конца и HL, и Kingpin, замеряющую линейками размеры кровавых лужищ и радиус рассеивания ошметков после точного попадания из гранатомета? Зато они точно слышали из надежных источников, что в HL парню высасывает мозги тварь под потолком. Хотя в этом плане "Халф" еще более безобиден, нежели "Кингпин", – даже не гангстерская чернуха, и вполне адекватное действо претендующего на научность ужастика. Но экономные кровавые пятна на стенах в HL отличаются какой-то предельно зловещей выразительностью – в Kingpin'е этого нет, сколько голов ни снеси.

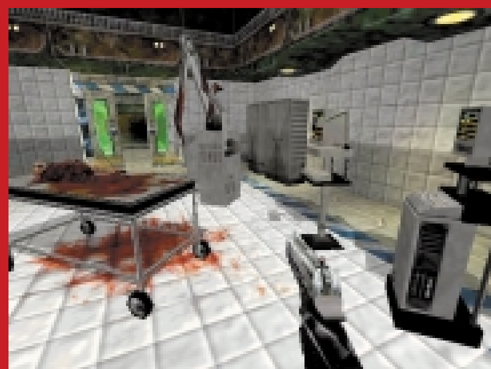
Ассоциативный ряд

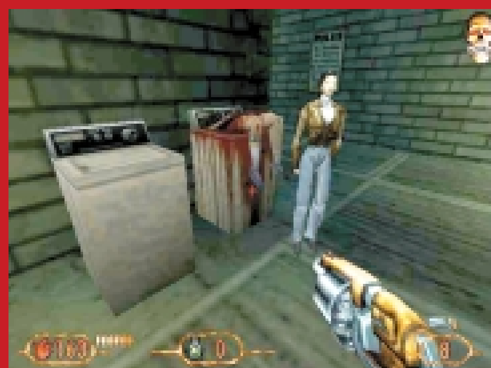
Отвлечемся от цензурной темы. Какие еще названия приходят на ум при упоминании культа "плохого насилия"? Ну, понятно, Carmageddon, "Карма". Долой окаменелости, хватит рыться в "Думах" и "Посталах", так что – тот "Кармагеддон", что за номером два. Ну, одно-

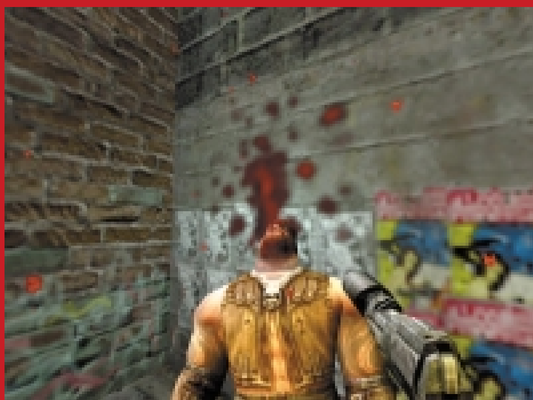
Blood 2: The Chosen

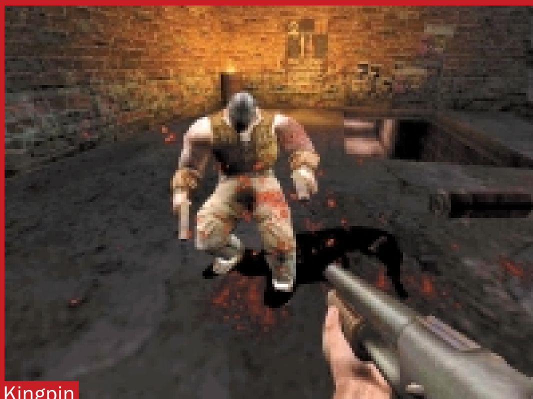












Kingpin

просто кровожадна – она воздвигнута на крови, она на ней повернута и зациклена. Впрочем, Shogo с его безупречно жестокой стилистикой аниме тоже грешен – гуманоиды там просто-напросто лопаются, точно наполненные кетчупом воздушные шарики, от них остаются одни только кровавые брызги. Количеством как-никак можно без особых проблем достигнуть определенного шокирующего эффекта – но если совсем уж тормозов нет... У меня, к примеру, та стародавняя фабрика строггов по переработке людишек в киборгов вызывает лишь зевоту, а не судорожные нервные смешки.

Что касается "Кармы"... Фигурное изощренное разделывание тушек педестрианов и всякой другой скотины настолько кристально весело, что безвозвратно изуродовать представление не смог даже подлый, кое-кому известный трюк с зомби и изумрудно-зеленой кровью. Хотя, конечно, зеленая – это уже не КРОВИЩА, Неправильные Кровососы играют исключительно с красной. Неплохо бы выпустить патчик, изящно регулирующий ее цветовой оттенок – от бледно-розового до почти-что-черного, а? Для эстетов. Ну как бы там ни было – интересен даже не сам факт удара бампером, размазывания пешехода по стеклу и даже не его падение после бодрого кульбита. Настоящее занятие для вампира – езда с обильно смазывающими дорогу останками перед передними колесами, этакий психоделический автобол. А уж что происходит при ударе о стену на более-менее приличной скорости... Тела педов-педестрианов, плавно стекающие по стенам, – такого эффекта трудновато добиться с помощью шотгана, гранатомета или даже плечевой пушки Хищника... Автомобиль, что ни говорите, не роскошь, а средство. Особенно когда в него ВКЛАДЫВАЮТ ДУШУ.



Shogo

фамилица-кровушка – Blood 2 и ее младший братец "Шого". Что еще? Из последних – Aliens versus Predator как предел торжества насилия киношного.

С AvP вроде бы все понятно – голливудское высокобюджетное буйство: пришпиленные копьями к стенам конечности, эффектно пробитые навылет тела, аккуратно снятые скальпы и с аппетитом пожираемые головы. Разноцветные кровозаменители здесь никто не экономит – особенно во взаимоотношениях Десантников и Хищников: после изрядной свалки заляпаны не только пол со стенами, но и потолок (помнится, была одна заслуженная забытая игрушка про девицу с мечом, где вылетевшая на потолок кровушка еще и вниз капала). Причем если трупаки ненавязчиво и бесследно исчезают, то пятна остаются, и хождения по заляпанным залам и коридорам с недавних пор стало моим любимым занятием – всегда хотел узнать, как всем этим мерзким тварюкам удается расправляться с гуманоидами таким образом, что комнатушка начинает напоминать склад молодых томатов, на котором взорвали противотанковую гранату. Теперь знаю – больше нужно использовать плечевую пушку, и все дела.

Blood 2 – это резервуар, наполненный КРОВИЩЕЙ до самых краев. Чувство меры отсутствует напрочь, святая цель (оправдать разнесчастное название в полной мере) преследуется всеми правдами и неправдами. "Обычной" – бочками, "фоновой" – цистернами... Blood не

Ну и при чем здесь кровь?

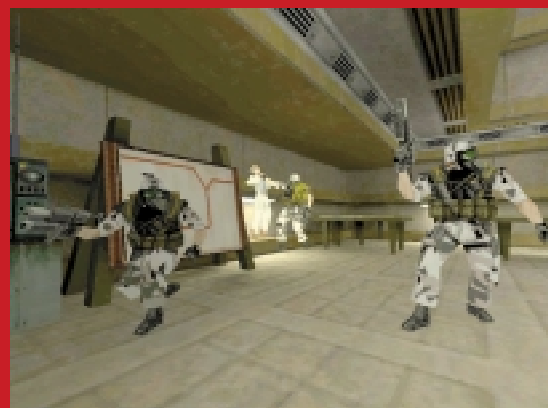
Да, об автомобилях. Лично от себя добавлю в эту линейку такую безобидную, на первый взгляд, аркаду, как GTA. КРОВИЩИ там – скупой минимум, не спорю. Да и кто всерьез может говорить о реалистичном насилии в аркаде? М-да, звучит неплохо, но вот только по внутренней своей сути GTA более кровава, жестока, брутальна, нежели все вышеперечисленные генераторы потенциальных массовых убийц вместе взятые. И при этом, что характерно, реалистична. Вы не смотрите на смешные фигурки копов, вид "с высоты птичьего полета" и пули-шарики... Это всего лишь маскировка, защитная облатка. А под ней скрыты совершенно натуральные перестрелки, такие же безумные и отчаянные, местами леденящие душу, как и в небезызвестных "Бешеных псах", погони – самый настоящий run for your life, бег от смерти под палящим солнцем Лос-Анджелеса. Впрочем, всего этого можно и не заметить – достаточно отнестись к GTA, как к обычной аркаде, аккуратно выполнять и не стрелять в копов. Потому что на четвертом уровне агрессивности (четыре полицейских фигурки в верхней части экрана) они живым никого не берут.

Право видеть боль

Итак, один, два, три... шесть игрушек для кровососов. Да так, самые любопытные случаи, в чем-то типичные, а чем-то – нет. Вообще же, любое action-творение должно быть очень, очень концептуальным, чтобы обойтись вообще без жидкостей-кровозаменителей, понимаете, о чем я? Их, кровавых творений, много, а нас, вампиров, мало. Но одно можно сказать по приведенным примерам точно: КРОВИЩЕЙ (и всем тем, что она собой знаменует) можно распоряжаться как угодно, в том числе – и по-настоящему талантливо. Просто... если уж ты кого-то задел, то имеешь право видеть, что задел его больно.

Half-Life







Роман Лют и Сергей Забарянский. Почти Люмьеры, почти Монгольфьеры, почти Гонкуры и, как следствие, почти Ильф с Петровым. Только не братья... хотя последние двое тоже не родственники. Разделение труда у них понятно какое: Сергей бегает по паблишерам и дает интервью соответствующим изданиям, а Роман сидит дома и караулит исходные коды.

VENOM (ТЕСТОВАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ 1.0a)

Разработчик	**GSC Game World** (Украина)
Издатель (вне Украины)	**Пока не определен**
Официальная дата релиза	**2-й квартал 2000 г.**
Размер демо-версии	**Около 33 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.gsc-game.com/russian/venom.htm www.ln.com.ua/~zssoft/vital/prophecy.htm**
Системные требования	**Windows 95, Pentium II (лучше Pentium II 300), 64 Мбайта RAM (лучше 96), 3D-ускоритель (лучше ASUS RivaTNT 16Mb AGP), DirectX 5.0**
Дополнительная информация	**software-режим отсутствует; 30 Мбайт на HDD; внимание: на диске в одной директории с демо-версией находится её апдейт update11.zip — обязательно установите его, прежде чем смотреть игру!**

ПОСЛЕДНИЙ ОТСЧЕТ

• Фраг Сибирский •



Симпатичная парочка девелоперов из киевской GSC Game World занята делом, которое по суровому, но справедливому общественному умолчанию попадает без благородного, с длиннющей родословной и рекомендациями, породистого, стоимостью в десяток "Феррари" "движка" в разряд сомнительных, они же табачные, они же гиблые. Так и есть, FPS, не монструозный гибрид, а тривиальная трехмерная стрелялка от первого лица, что звучит отчаянно гордо. Раньше имя ей было The Prophesy, а теперь вот именуется Venom.

"А, собственно, где тут у вас фишка? – спросят несколько недоуменно легионы фанатиков в футболках с надписью "ПОДДЕРЖИМ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ И ОКОЛООТЕЧЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ", готовых встретить очередной самородок восторженным сюсюканьем. – Где, собственно, ваши революционные нововведения и клятвенные обещания?"

Не будем спорить и разочаровывать, лучше предъявим.

Слова, слова и еще раз слова

Два верных параметра, по которым Venom собирается проломиться в светлое завтра, просты и традиционны до 1) невозможности, 2) безысходности и 3) наглости. Еще самые первые таинственные фигуры, подкрадывавшиеся сзади к ничего не подозревающему "Квейку", сжимали в руках по два кинжала – графики и интеллекта. "Ха-ха-ха!" – беззвучным, но злобным смехом встретим мы эпохальное противостояние гигантов, "Мак-Дональдса" и общепитовской столовой #7, "движка" QIII с кодлой его прихвостней и домодельного Vital Engine ZL от Сергея и Романа. Даром что структура полностью открытая, самые распоследние навороты вроде искривленных поверхностей и бамп-мэппинга в принципе подключению без труда поддаются, физическая модель просто непристойно детальна: и масса, и коэффициент трения, и различные типы поверхностей, и еще много умных слов – а скрины качественные, радующие душу... И туман всякий-разный, и анимация куда как продвинутая: каждый шажок, поворот корпуса, каждое движение отрисовывается во всех подробностях и с приличествующей случаю плавностью. Даже скриптов нет, а все причинно-следственные связи заложены прямо в архитектуре объектов. Этого не может быть, потому что этого не может быть никогда, идите отсюда, фанаты.

Ну, и второй замах – искусственный, как говорится, интеллект. Видите ли, вздумали меряться мозгами с сами-знаете-кем... Да еще утверждают, что математическая точность действий монстрюганов и хорошая память на уровни для них не главное, а главное для них, видите ли, моделирование поведения человека, со всеми его достоинствами и недостатками. Стивены полджи в юности... Обещать они все горазды, так ведь, фанаты? Ничего-о-о, время покажет.

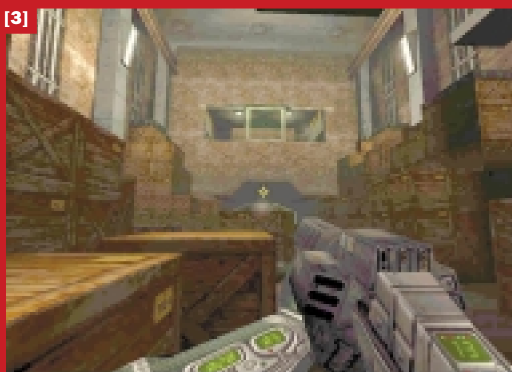




[1] Дизайн враждебных особей, безжалостно выхваченный из мрака вспышкой осветительного снаряда. В противном случае заметить его не так-то и легко... [2] Мы мертвы. Прискорбно частое явление, особенно если позабыть выставить в консоли спасительный SET SKILL 0.

Разум в каналах Ташкента

И показало. Факты, факты и только факты. К тому времени, когда захлебывающаяся ядовитой желчью с сильной примесью серной кислоты новость была готова, белый свет увидели сначала тестовая версия Venom, почти что "дема", а потом апдейт к ней, разом превращающий hardware-test в нечто, ужас как напоминающее игру.





[3] Немного контейнеров и архитектуры.
[4] Танк. Самый обыкновенный танк.

Взять ту же столовую #7, то есть, простите, Vital Engine ZL... Если судить по соответствующему файлу, то действо тестовой версии имеет честь разворачиваться на военной базе каких-то пришельцев в непосредственной близости от Ташкента, Узбекистан. Хм-м-м... Ну, эти-то наши, этим-то можно. Все равно та непонятная обычным людям, а токмо разработчикам (дизайнер уровней не профессия, а состояние ума... правда, ПэЖэ-пострадавшие конкурсанты?) глубокая и атавистическая тяга к канализационным каналам и вентиляционным шахтам присутствует – и еще как. Теми зеленоватыми, узкими и низкими туннелями, залитыми водой, остались бы довольны и Вайда, и Тарковский. А вот что-то вроде коллектора – комнатка побольше, но немного цветного тумана, и клаустрофобия гарантирована. Да уж, тумана там много – почти осязаемая мгла, напоминающая почти осязаемую дымную завесу в притонах курильщиков опиума. И мрак, и далекий свет плафонов где-то высоко над служебной решетчатой площадкой над изогнутыми сточными трубами, и решетка, и рассеянный свет за ней, в большом туннеле... Тут начали стрелять.

Надо заметить, что орудие возмездия Venom мне просто-напросто понравилось. Этакая внушительная наручная мини-пушка, вроде того хитрого агрегата, что использовали боевые роботы и Кристофер Ламберт в классическом боевике "Крепость", она же "Последний отсчет". Чудовищных габаритов огнестрельный прибор, оснащенный счетчиками патронов и запасных обойм, цепляется на руку, точнее – на бронированный наруч, на котором, кстати, примостился счетчик здоровья. В отличие от Redline, орудие не трансформируется, да и ствол у него всего один. При смене режима стрельбы просто поворачивается массивный барабан, устанавливая ячейку с нужным видом боеприпасов. Очень наглядно и логично, да и тонны оружия с убиенных вражин собирать не надо – поднял магазины, и все... Сами авторы, кстати, любовно именуют сей агрегат "Тамми-ганом".

Пришельцы в боевых доспехах, отягощенные такой же минипушкой и увешанные пулеметными лентами, выглядят точь-в-точь как охранники из "Последнего отсчета", то есть сильно, здорово, круто. Движения их при этом естественны и небрежно-раскованны, враги настолько искренни во всех своих маневрах, что забываешь о тактических хитростях. Черт, да когда я увидел, как этот гад карабкается сквозь туман по винтовой лестнице, а поджидающие его наверху дружки опасливо оглядываются по сторонам, я понял, чем эти товарищи отличаются от западных образцово-показательных злодеев, ведущих себя так, будто они только что прошли пробы на "Уорнер Бразерс". Когда по тебе стреляют сверху, трудно беспристрастно оценивать качества искусственного интеллекта, так что пришлось, скрываясь в густой тени, прокрасться за превосходным укрытием толстенных вертикальных труб и покоцать гадов в снайперском режиме. Умирают они, как и убивают, действительно быстро и даже в некоторой зависимости от точки поражения. Я во всяком случае целил в голову.

Считаем дальше

Итак... Прежде всего, монстры ориентированы в основном на патрулирование, а не на выслеживание и убийство. Услышавший выстрел или заметивший нас, любимых, ненароком вынырнувших из такого глубокого и родного темного угла, поднимает вселенский хай (кстати, командочка SET RUSSIAN в консоли заставит ребят вести базар на родном славянском), и уж тогда все тусующиеся между контейнеров товарищи соберутся в штурмовые группы и начнут охоту. Опять же, вместо шикарной всеперемалывающей мясорубки на "Тамми-ганах" (по причине плотности огня все участники перемещаются исключительно на карачках, искренне мечтая уползти в вентиляцию) можно трусливо пролезть под трубой и затаиться, пока штурмовики организованно прочесывают всю округу. Если же воспользоваться темнотой и начать планомерный отстрел нечисти, то она... Ой, не могу... она, эта нечисть, начнет суматошно раскидывать по темным углам осветительные гранаты! Видел я фрица в Hidden & Dangerous, пускающего в небо тревожную ракету, но чтоб такое...

В уголке мирно примостилась небольшая камера, в полной версии намеревающаяся демонстрировать "вид с напарника". Да, единственный верный чурбан в духе Spec Ops. Наверное, тоже не то, чтобы совсем уж тупой.

Что там осталось? Глухо обещанные 10-12 уровней с абсолютно разумными и уравновешенными заданиями? Ну, в Ташкенте надобно отменить запуск ракет с ядерными боеголовками. Красивые такие ракеты... По тревоге твари запирают все шахты, но разве для нас это проблема? Главное, пульты управления найти. А вот чтобы запуск-то сам отменить, нужны серийные номера ракет. Где взять? А в шахту пусковую сходить и на самой красавице баллистической посмотреть слабо? Такого в кино про Джеймса Бонда не увидишь. Если же пульты раздолбать, то миссия просто-напросто прервется. Вообще обещают, что долбать можно будет практически все, но в демо... простите, в тестовой версии доступны лишь мелкие радости – осыпающиеся мелкими осколками стекла, бочки с горючим, весьма натурально бабахающие и разрывающие тьму ярким огнем, а также в щепки крушащие соседние контейнеры. Но все равно очень качественно... не ожидали, прямо скажем. А уж монстры какие умницы... В общем, если в таком духе и темпе все будет расти и дальше, получат самородки, что полагается по заслугам, со всеми чинами и регалиями, получат, как пить дать. Где там моя фанатская майка столовой #7? EXE



Бывают же совпадения! За день до появления у нас (заметьте: только у нас!) писишной демонстрационной версии Driver мне довелось взглянуть (только краем глаза, коллеги, только краешком, а за геймпад я даже не садился, клянусь) на полную PlayStation-версию игры. Записанные ролики чьих-то подвигов впечатляют — при условии эффектного расположения внешней камеры и частой смены ракурсов. Что касается gameplay... Как можно управлять чем-то пальцами левой руки? Кнопки со стрелками находятся справа, дорогая Sony.

СКРЮ ДРАЙВЕР

• Александр Вершинин •

DRIVER

Разработчик	**Reflections**
Издатель	**GT Interactive**
Официальная дата релиза	**29 сентября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 15 Мбайт** (см. ее на нашем диске! жуткий эксклюзиффф!)
Официальная Интернет-страница	**www.driver.gtgames.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, 3D-акселератор (только на чипе от 3dfx!), DirectX 6.0**



Компании Reflections (надеюсь, контора памятна вам сериалом Destruction Derby) и GT Interactive определенно побили все рекорды демократичности в процессе сборки рассматриваемого продукта. Авторы милостиво разрешили поучаствовать в погонях (None/Available), начать полномасштабную кампанию (временно выключено) и даже пройти курсы в специальной школе для начинающих бандитов-водителей (контора закрыта). В ходе игры также предлагается записать свои приключения в movie-файл (N/A), продолжить игру в следующем задании (объява с описанием грядущих features). Спасибо, что поленились обрезать крохотную демонстрационную миссию, ребята.

Пять секунд отрыва

Вообще-то в "деме" Driver стоит шестидесятисекундный таймер, но закончить игру можно за пять или семь щелчков самой длинной стрелки. Задача — уйти от погони. Вы с вашим полицейским другом стартуете в подземном гараже при совершенно нечестных условиях. У него форсированный, турбированный и еще бог знает какой движок стандартного полицейского крейсера, а у вас всего лишь посявканная американская колымага из разряда тех, что выдают операм в штатском во всех боевиках.

К сожалению, вам не оторваться от местной полиции даже на реактивном самолете. Задание "уйти" будет считаться выполненным лишь в одном случае: авто копа должно перестать функционировать. Постарайтесь ехать против движения, идти между рядов. Хвост обязательно последует за вами и поймает несколько минивэнов капотом, "на слабачка". Как только из-под капота солидного крейсера повалит дым, вы удаляетесь из кресла водителя (драйвера, то бишь), и "дема" скоропостижно заканчивается. А с ней и наш "первый взгляд". Оставшуюся часть выделенных под Driver двух полос мы займем рассуждениями о прелестях приставочных игр. Какая "дема", такая и рецензия. Все претензии к GT Interactive, пожалуйста. А мы умываем водительские перчатки.

Ньютон мертв (чудеса физики)

О'кей, о'кей. "Некоторые чудеса физики". Обе версии Driver обладают весьма впечатляющим физическим "движком", который, впрочем, страдает от некоторых жестоких ляпов.





[1] Майами. Океан. Яхты. Девушки. Полицейский кордон, черт его подери! [2] Участник соревнований с мигалкой на крыше, кажется, предпочитает грубую игру!

Стоит сразу отметить, что кататься на авто в Driver довольно весело. Посудите сами – цивилизованный американский город. Внимательные к ближнему обыватели, бдительные полицейские, вечно пустой левый ряд на автострадах. Можно сдохнуть от скуки! Улицы более или менее заполнены обычными made-in-usa-авто. Бесформенные и безликие седаны, многочисленные мини-вэны и микроавтобусы. И тут появляетесь вы, оболтус, дебилус и мелкий пакостникус. Двойную сплошную пересекаете так, как будто это порог паба, а красный свет светофора почему-то путаете с зеленым. И пусть машина раздолбана – зато внутри сидит совсем нескучный, задорный, изобретательный гражданин великой страны. Правила дорожного движения придуманы для того, чтобы их нарушать, а банки существуют не для хранения денег, а чтобы их можно было грабить. Как раз в заключительной части театрализованного представления "Разбой и грабеж" и намечен ваш выход. Веселым вооруженным робин гудам необходим эвакуатор для перемещения честно изъятого насильственным путем. От вас требуется подобрать братишек на выходе из заведения и быстренько умчать их в неизвестном направлении. Говорите, слишком просто? Ха, попробуйте хотя бы проехаться по встречной и уцелеть! Все хотят быть мистером Черным, но вы останетесь Коричневым.

Так вот, у вышеупомянутого "движка" Driver есть все задатки для зрелищного исполнения любой сцены погони. Авто не отдает бездушной железякой под вашими чуткими пальцами – в отличие от примитивных поделок аналогичного проекта от MS, Midtown Madness (это наезд?! – **ББ**). На скорости машина чутко ловит любое касание, адекватно реагирует на самую микроскопическую манипуляцию рулевым колесом или педалями. На работу подвески просто приятно смотреть – когда вы пытаетесь вписаться в поворот на нереальной скорости, тяжелый "Крайслер" (или "Додж") буквально скребет внешним порогом по асфальту, с визгом отлетают колпаки, а задний мост по инерции все еще пытается продолжить прежний курс. Разумеется, действо сопровождается грамотными звуковыми эффектами и картиной "полицейское авто, пытающееся проделать кульбит в зеркале заднего вида". Вся игра как раз сводится к соревнованию в ловкости и водительском мастерстве. Вы должны пройти поворот или сделать маневр так, чтобы преследователь не смог повторить его, с грохотом и помпой влетев в очередное препятствие. Можете называть это "экстремальной акробатикой на четырех колесах". Классный вид спорта, кстати.

Но подлая приставка всегда остается верной себе. В результате уже с первого взгляда удачный проект получает ряд серьезных ранений в области спинного мозга. Во-первых, машины не особенно балуют наличием хотя бы примитивного характера. Собственно, отличить одно авто от другого можно только по внешнему виду и различиям в максимальной скорости. А так, угол поворота, маневренность и динамика разгона всех используемых налетчиками автомобилей абсолютно равнозначны. О, грусть и тоска! В реальном мире Dodge Ram не может соревноваться с полицейским крейсером так же ловко, как модный Ford Mustang выпуска шестьдесят пятого года. Такого не бывает. Это чистой воды оскорбление.

Наконец, у создателей Driver обнаруживаются некоторые поправки к фундаментальным законам физики (как и гласит подзаголовок). С первыми двумя измерениями населяющие игру средства передвижения еще кое-как сотрудничают, но с третьим у них складываются отвратительные отношения. Многие автомобили просто отрицают земное притяжение! Один из гордых демонстрационных роликов приставочной версии Driver смачно, во всех деталях показывает полет пары копов. Комментирую покадрово: сначала с горки спрыгивает (!) ваше авто, а вслед за ним в свободный полет устремляется пара визжащих сиренами полицейских. Талантливые блюстители закона на бреющем пролетают над машиной игрока (хотя в момент прыжка их скорость была одинакова) и приземляются лишь на изрядном расстоянии от очумевшего от подобных трюков водилы. Еще? Пожалуйте.





[3] Двое против одного. Затолкают насмерть — дело нехитрое. [4] Где же столь необходимая кнопка "Выкинуть горящую гаванскую сигару в окно"?!

В уже писишной версии Driver машины, кажется, объелись бонусов из "Кармы". Помните "железную подвеску", заставлявшую серьезную тяжелую машину уподобляться прыгающему по лужайке кролику? У автомобилей Driver подобное беспредельное поведение в порядке вещей. Наезд на бордюр вызывает небывалый подъем где-то в районе капота авто, а лобовое столкновение... В общем, однажды мне удалось поставить свою машину на попа. На багажник, понимаете? На ровном асфальте, при идеальном лобовом столкновении с седаном какого-то несчастного обывателя. Брррр. Фильм ужасов!

В метаньях

Ситуация непростая. И хочется, и колется. Игрушка неплохо выглядит, миссии Undercover должны быть как минимум забавными. Плюс авторы игры когда-то работали над Destruction Derby 1 и 2. Но эта приставочная ограниченность – она портит общее доброжелательное настроение. Обидные недочеты типа "за вами гонятся 5 полицейских, но погоня и миссия заканчиваются как только выйдет из строя машина изначального преследователя" вполне могут утопить всю игру. Настало время принципа "трех П". Подождем, посмотрим, покритикуем.



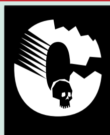
Политкорректность — страшная штука, причем не только с точки зрения орфографии. В кого в наше нелегкое время можно безбоязненно выпустить пистолетную обойму, не рискуя навлечь на себя всевозможные беды и катаклизмы? В традиционных бандюков? А вдруг они — ни в чем не повинные граждане или, не дай бог, чьи-то темнокожие братья? В коварных инопланетных монстров? Так, по последним сведениям, маленькие и серые — существа, истреблению ни в коем случае не подлежащие... Идеальные же кандидаты — свихнувшиеся роботы, киборги и андроиды — просто-напросто невыносимо скучны.

В ВЫСОКОМ ЗАМКЕ

•Фраг Сибирский•

MORTYR

Разработчик	**Mirage Media** (Польша)
Издатель	**Mirage Media**
Официальная дата релиза	**Вот-вот**
Размер демо-версии	**Около 29 Мбайт**
Официальная Интернет-страница	**www.mirage.com.pl/mortyr/ www.mortyr.net**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266+), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 3D-ускоритель (AGP), DirectX 6.1**
Дополнительная информация	**70 Мбайт на HDD**

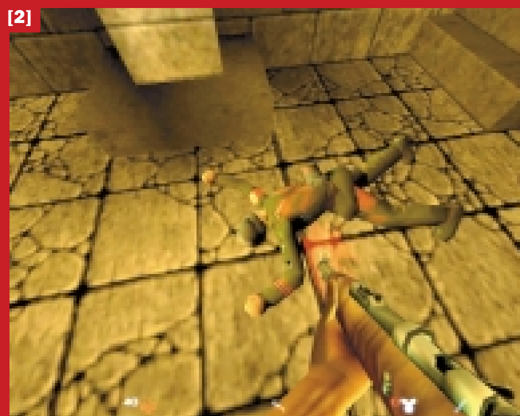
стаются еще террористы и нацисты. Никому их, бедных, не жалко, нет еще Общества Защиты Самолетных Угонщиков и квеста, где бравый сыщик доказывает невиновность старичка Эйхмана. К тому же — это либо лица арабо-пакистанских национальностей, либо стопроцентно белые. Когда разработчики из Mirage Media вслед за нами уныло перебрали и забраковали всех предыдущих кандидатов на Главного Врага для своего шутера, они точно так же очутились на данной нехитрой развилке. И тут глаза загорелись... Выбор мишеней — так приятно вопящих и умирающих в пику своим бездушным чугунным собратьям — не был долог. Mirage Media — компания польская, и террористы их не заинтересовали.

Польская история X

Ну чего же, победили с блеском мерзкую политкорректность... Каково же было удивление друзей-разработчиков, когда паблишеры при виде почти готового Mortyr'а один за другим стали падать в глубокий и тихий обморок. С тех пор флибустьерские "беты", одна другой краше, гуляют по городам и весям, а "Мортир" все никак не может доползти до прилавков... Хорошо хоть "дему" не изымают из свободного И-нета, как пропаганду национал-социализма.

А все дело в том, что паны немного увлеклись и сделали всех — понимаете, всех до единого — участников "Мортира" стопроцентными голубоглазыми арийцами с нордическим характером и образцовым поведением в быту. Всех-всех, и положительных, и отрицательных. Такая, знаете ли, внутренняя получилась разборочка между сынами Вальгаллы... Специфический антуражик: 2093 год, альтернативная история с исходом второй мировой в лучших традициях романа Филиппа К. Дика, оберштурмбанфюрер СС (не какой-нибудь там засланный кем надо подполковник, а самый натуральный чистокровный оберстлейтенант) Юрген Мортир — хороший человек, его милейший сыночек Себастьян, член Гитлерюгенда и самый молодой инструктор в истории элитных зондеркоманд — главный герой. Половина действия, правда, имеет место быть после временнОго прыжка, в году сорок третьем, но от этого никому легче не становится, потому как — горный замок, что называется, самое гнездо орла, волчье логово, и кругом одни только стопроцентные и голубоглазые. Просто хулиганство какое-то, а не политкорректность, правда ведь? Но мы-то подобным жестоким заболеванием не страдаем, нам, в



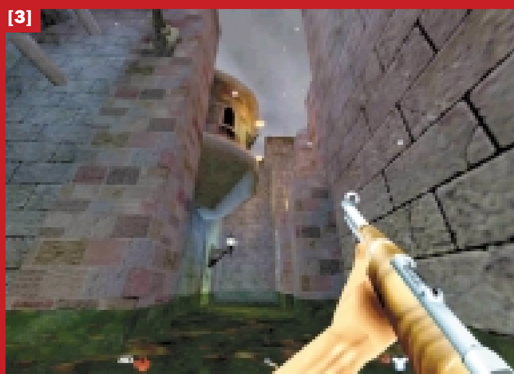


[1] Излишества, но — красивые излишества. А уж освещение сводов... [2] Образцовый солдатик Рейха испачкал мундир. Жаль только, что точно такие же пятна возникают и после пинка под зад.

принципе-то, все равно, тем более цель, по идее, благородная должна быть – обратное изменение истории, или чего похлеще.

FPS для белых

Выложенная в Интернет на пробу перед релизом и релизным демо версия, которой мы располагаем, – это один-единственный замковый уровень, о котором чаще всего отзываются как о гибриде "Анрила" и "Вульфенштейна", что подразумевает нечто красивое и ностальгическое. Замок готический – со сводчатыми потолками, заостренными арками, узкими витражными окнами и оранжево-зелеными факелами на стенах. Цветовая гамма здесь вся такая – ганс-христиан-андерсеновская, волшебно-переливчатая, ни с чем, кроме факелов, ассоциаций не вызывающая... Печально и бесконечно кружащийся снежный танец в черном небе напоминает о крохотных сказочных замках в хрустальных шарах с хороводом бумажных снежинок.





[3] Тиха декабрьская ночь в высоком замке...
[4] Подводная лодка, вид сверху. На мостике — труп капитана.

И ни далекий самолет, ни новехонькая электропроводка в сыром туннеле, ни портрет любимого фюрера в натуральную величину, ни игра пламени на отблескивающем стволе МП-40 не вступают в конфликт с застывшей во времени иллюстрацией из суровой, но прекрасной сказки, что фрау рассказывает любимым киндерам. Одинаково цельно воспринимаются и красноглазые летучие мыши, и следы солдатских сапог на скрипучем снегу внутреннего дворика.

Надо заметить, что нацисты в новехоньких касках и фуражках, чистеньких партийных повязках чуть повыше локтя, мундирах, увенчанных нашивками, планками и Железными крестами, скрипучих портупеях с подсумками и в образцово начищенных сапогах просто созданы для такого ирреального места, как этот замок. А мертвое бездыханное тело будет усеяно лишь аккуратными красными кляксами с небольшой лужицей жиденькой кровушки – никакого излишнего натурализма. Умирают они, правда, поактивнее, нежели ребята из "Вульфа". Солдатня хватается судорожно за физиономию и опрокидывается с воплем, а вот офицеры эффектно падают сначала на колени, а потом уж на бок.

Взять хотя бы самое начало – в руке один только острый нож, а впереди – черная гестаповская офицерская спина. Быстрый удар снизу, и какой-нибудь там гауптштурмфюрер стоит на коленях с немым вопросом на физиономии... Самое время в лучших арийских традициях врезать по этой самой роже начищенным сапогом, дабы ускорить процесс заваливания. И надежно, и душе приятно... Быстрый пинок, кстати, позаимствован у господина Ньюкема-Крофта и довольно забавен в употреблении. Ведь можно и не ножом в спину ткнуть, а сапогом, чуть повыше ног – чем и отметить свое отношение к господствующему режиму, правильно?

Волчье логово

Остальное оружие: тот самый "Парабеллум" Люгера, по которому так давно соскучились, винтовка – точнее, карабин К-98, пистолет-пулемет МП-40 и пулемет МГ-34. Скорострельность и разброс огня, к слову, переданы просто изумительно. Ничего из оружия и боеприпасов по полу не разбросано, все экземпляры вполне логично добываются в бою. Офицеры таскаются с пистолетами, солдаты – с винтарями, и очень страдают при этом из-за долгого процесса перезарядки, продвинутые охранники – со "шмайсерами". Если эти товарищи вполне логично укладываются с пары-тройки точных выстрелов, то некие суперэлитные двухметровые коммандос в увешанных лентами и гранатами коротких шинелях, с пулеметами в ручищах, отказываются умирать после половины обоймы МП-40. Скоты... В сопроводиловке отмечено, что тяжелораненые уходят умирать в катакомбы и жрут наши аптечки, но я сам такого не замечал, потому как ранеными гадов не отпускал. Да, между прочим, аптекарские наборы можно таскать с собой и использовать по мере необходимости а-ля все тот же мистер Крофт-Ньюкем. Мелочь, а приятно.

Уровень пролетается прямолинейно, имеющиеся закавыки – как в "Вульфе", разве что без потайных дверей дело обошлось. Дверные проемы проверяются по порядку, разноцветные ключи непотребных размеров изымаются с мертвых тел особо выдающихся товарищей. Цветастая готика сменяется мрачными застенками с тусклыми электрическими лампами и бездонной вертикальной шахтой в обрамлении узеньких лестничных пролетов. В конце ждет симпатичная субмарина в секретном доке – вполне натуральная подводная лодка с вытянутой надстройкой и часовыми у леерного ограждения.

В полной версии в многострадальный замок намереваются запихать аж девятнадцать уровней. Еще одиннадцать приютятся в уютном нацистском будущем, где оружие и противники, ясное дело, будут совершенно другими. Сказать о них пока что нечего. Любопытно, что, хотя в демо-версии и хватает глюков и несуразностей вроде любимой народом серой пустоты за звонко разлетающимися стеклами витражей, внимание к антуражу радует: игровые менюшки выполнены на бланках аттестатов, докладных и спецсообщений рейхсканцелярии, со всеми необходимыми гербовыми печатями, датами, личными подписями, соблюдением шрифта, мастики, чернил и фактуры бумаги. В общем, полный ажур с точки зрения органолептики.

P.S. Буквально в последнюю секунду по каске ударило сообщение, что у скандально прославившихся поляков уже готов "движок" Mortyr 2, на котором они делают вовсе не сиквел-продолжение еще не вышедшей игрушки, а... экшен в мире настольного варгейма Warhammer 40K. Точно! Легче всего политкорректных врагов у кого-нибудь "отлицензировать"... Все разобраны.





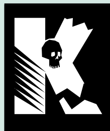
Коллеги, жанр вымирает. Могу поклясться в этом, положив руку на священную лысую черепушку экшен-трицератопса ПэЖэ. С уходом Origin в окончательную виртуальность онлайнового бытия вселенская тяжесть жанра космических симуляторов оказалась на хиленьких плечиках всяких Descent и разноименных отпрысков Star Wars. И что получилось? Вы только посмотрите на этого типа, Freespace 2.

ПУСТОТА КРАСОТЫ

• Александр Вершинин •

FREESPACE 2

Разработчик	**Volition**
Издатель	**Interplay**
Официальная дата релиза	**1 ноября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 60 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.freespace2.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, 3D-акселератор, DirectX**
Дополнительная информация	**Демо-версия содержит несколько специальных миссий для сетевой игры; поддерживается Direct3D, Glide**

ак известно, его прадед был вещью приземленной, можно даже сказать хорошо прикопанной. Но затем племя Опускателей (здесь буквальный перевод названия “Descent”) разделилось надвое: одни горели желанием продолжать рыть норы в чреве неизвестных планет, а другие решили воспарить в безвоздушное пространство, подальше от клаустрофобичных коридоров и свихнувшихся роботов. Что получилось в результате подобного деления, вы тоже хорошо знаете – благодаря рецензиям на Descent Freespace и Descent 3 на страницах .EXE. К сожалению, новоявленные икары проявили недипломатичную несдержанность и быстренько наваяли продолжение Freespace – пока широкие массы еще не успели забыть о первой части игры.

Патетичный сиквел (pathetic sequel)

Команда Volition не привнесла в новый Freespace ничего, кроме сомнительно звучащей циферки “2” в названии. Пара миссий из демонстрационной версии игры оставляют довольно сумбурное впечатление. Вокруг явно что-то происходит, но как это относится к вам пока что мало понятно. Вероятно, именно так и могут выглядеть массовые столкновения боевых кораблей в космосе, но интереснее от этого отнюдь не становится.

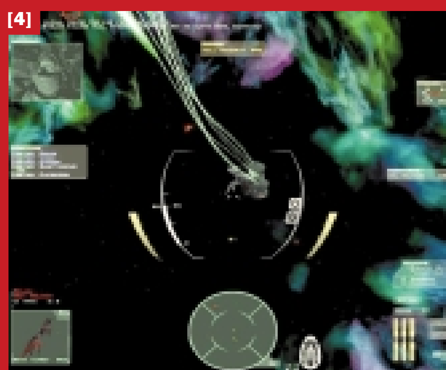
Ударные силы Volition сконцентрировались для атаки на глазные яблоки пользователей. Уже использованный “движок” Freespace покрасили, подвели, припудрили и гордо выставили на всеобщее обозрение. Так что первое же заявление setup-программы звучит следующим образом: “Вам какое разрешение, масса: низкое или 1024x768?”. Хорошее начало дня! Впрочем, космос действительно еще никогда не выглядел так кричаще. Первая миссия помещает вас в бурлящую багряную материю туманности, насыщенную по самое нехочу молниями и зарницами. Бесплатным приложением к вакхическому празднику акварельных мазков на концах крыльев истребителей появляется сноп тонких инверсионных следов, добавляющих свою долю экзотики творящемуся вокруг. Из клубящейся дымки то и дело выныривают ватаги кораблей, отчаянно переплевывающихся разноцветными очередями и огненными копьями ракет. Затем появляется что-то большое, черное, странной формы и диковатых пропорций. Вражеский линкор. Он демонстрирует еще одну

[1]


[2]


[1] Раки вареные, раки космические. Постойте, это же лобстер! [2] Эскадрилья “Дельта” демонстрирует модные спецэффекты зевакам космического Жуковского.





[3] Красные канаты наносят ответный удар кальмарам противника. [4] Ракетный залп на фоне неизвестной, но тем не менее красивой галактики.

рализуете. Хорошая работа, молодцы. Пора домой, на следующий брифинг. И вот так тридцать миссий подряд – вот чем грозит Freespace 2. Экшен на уровне Space Invaders в высоком разрешении и с большими претензиями в графе "Системные требования".

Скучновато, господа присяжные заседатели. Что, за исключительные заслуги в графе "процент попаданий" пилоту полагается новый корабль? Какая честь. Наверное, он коренным образом изменит тактику ведения боя? Скорее всего, это невиданный доселе и предельно понтовый продукт секретных исследовательских лабораторий Земли? Странно, но он ничем не отличается от прежнего средства передвижения. Чуть быстрее летает, стреляет штучками другого цвета и формы. Но убивать врага я привык на включенном акселераторе (корабль, как и в прежней части игры, приятно вибрирует при резком наборе скорости), и максимальная скорость истребителя здесь ни при чем. Говорите, большая честь? Да, пожалуй. Хотя, если честно, наплевать. Все равно придется все так же подлетать к вражескому линкору, вырубать двигатели и палить из пушек, пока он не отдаст швартовы. Так нельзя играть? Ну почему же – стопроцентное попадание в статистике, новые корабли и звания. Невероятно интересный процесс игры.

новинку Freespace 2 – мощные лазерные лучи. Суровые бронебойные установки громадного космического крейсера то и дело расчерчивают кровавое пространство толстыми канатами внушающих уважения цветов. Оказавшийся по другую сторону "каната" корабль обычно мгновенно взрывается под радостные вопли зеленых манекенов из 3D Studio, появляющихся в окне коммуникаций, чтобы продемонстрировать свой восторг по поводу очередного удачного выстрела или искреннее огорчение по причине своей скоропостижной кончины в течение пары последующих секунд.

Ах, да. Взрывы. Выполнены на "ура", здесь не может быть двух мнений. Такие же полупрозрачные грибы живого огня вы сможете увидеть разве что в последних "Звездных войнах". Так что взрывайте и убивайте на здоровье – вашему чувству прекрасного не будет нанесено ровным счетом никакого ущерба.

Бей первым, Лайам Нисон

Самая большая стратегическая ошибка серии Freespace, наверное, в некотором равнодушии к такой важной составляющей успеха, как сюжетная линия. В отличие от шахтерского Descent, непременным атрибутом космического симулятора должна быть крепко сколоченная эпическая сага. Чтобы была глобальная война с врагом (это есть), интриги на той и другой стороне (не наблюдается), центральный персонаж героических пропорций и деяний, который спасает всех и вся вместо положенной овсянки на завтрак. Разумеется, о таком спасителе во Freespace никогда не слыхали. Идет безликая война, тут и там гибнут трИдэЭсные манекенчики, красиво взрываются кораблики. Ну и что? Вы целы – это единственное, что имеет значение. Миссия выполнена, ну и хорошо! Хотя в том же WC вы бы натерли мозоли на кнопках клавиатуры в попытках спасти всех своих друзей (вот еще важное отличие), пусть даже это потребовало бы невероятных усилий и бесчисленных попыток.



Перед очередным заданием вас снова снабжают кратким планом действий (который в действительности никому не нужен) и выпускают на волю, в космос. Вышли в огородик, а там чужие собачки метят ваши столбики. Надо их немедленно прогнать и при этом какнибудь сохранить кучку костей, лежащих в конуре. Тяв-паф. Подстрелили ваш флагман. Заново! Теперь вы среагируете лишь на сообщение о прибытии бомбардировщиков и вовремя их нейт-

Игровая экология

Freespace 2 пока что может похвастаться всеми признаками несбалансированности. На слишком легком и нормальном уровнях сложности убить игрока практически невозможно. До него никому нет дела! Увеличивая сложность, можно наконец добиться особого отношения к собственной персоне – что заканчивается очень быстрой и действующей на нервы смертью. По-видимому, золотая середина FS2 провалилась в ту же черную дыру, которая поглотила сюжет и игровой дизайн. Радуйтесь очередной красивой стрелялке, коллеги. Быть может, с экшен-точки зрения релиз будет не столь суицидальным. Тем более что разработчики изо всех сил пытаются сделать акцент на сетевом режиме игры. Еще один заход на гробницу X-Wing vs. Tie Fighter?





Знаете, я хочу тут кое в чем признаться... На самом деле на сегодня у меня есть всего одна-единственная любимая игра, которую я нещадно мучаю вот уже года два. Это не аркадная гонка, не спецназовский экшен, не шутер и даже не квест. Это аркада, непоколебимо стоящая заодно с Zelda 64 на сияющей консольной вершине, самая великая трехмерная аркада в мире — Mario 64. Стыдно, конечно, но что поделаешь...

•Фраг Сибирский•

ВРЕМЯ СЕЯТЬ

SEED (ТЕСТОВАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ)

Разработчик	**Human Soft**
Издатель	**Пока не определен**
Официальная дата релиза	**Не объявлена**
Размер демо-версии	**Около 24 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.seedgame.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium II 300 (но тени посмотреть можно и так), 64+ Мбайт RAM, 3D-ускоритель**
Дополнительная информация	**Поддерживаются Glide и OpenGL, но ничегошеньки еще не оптимизировано (сказано же: ТЕСТ), так что готовьтесь к тор-мо-зам! А из ускорителей лучше бы выбрать что-нибудь побольше и потяжелее...**



у нас тут речь пойдет о Seed, грозном FPS от веселых баггистов из Human Soft, занятых еще и дикой гонялкой Planet Racer (см. прошлый номерок журнальчика, нерадивый читатель), и, вижу, ББ с трудом сдерживает в дверях бритоголовых представителей движения "Игровая пресса без консолей" в длинных ку-клукс-клановских балахонах. Попробую объясниться. На данный момент мы имеем в активе тестовую версию игры, которая обладает крайне забавным свойством внушать всем желающим ужас и отвращение с первого взгляда при общих супертехнологичных теоретических данных. Ну, вообще-то, на то она и тестовая... Но все же, думаю, число пострадавших существенно сократилось бы, кабы стала ясна общая задумка Human Soft, завернувших в оболочку шутера нечто, относящееся вовсе не к FPS, и даже не к TPS, а к...

Глазами Марио

Это аркада – трехмерная аркада с прыжками по платформам, несуразно огромными монстрами, разноцветными шариками вместо натуральных выстрелов и весьма специфическими уровнями. Только вид шутники немного поменяли: не с плавающей свободно камеры, а исключительно из глаз персонажа – здоровенного, кстати, рогатого дебила. Поэтому играть начинаем совсем в другом стиле – упорные стрейф и пальба вместо веселых подпрыгиваний и подскакиваний на тушах поверженных врагов, получасовые аккуратные хождения по карнизам вместо сумасшедшего бега – и долгое время не можем понять, что именно идет не так. А дело в том, что, как и усатый толстячок Марио, рогоносец из Seed обладает самым натуральным телом, занимающим вполне определенное место в пространстве, – эффект, которого никогда не сможешь ощутить ни в Half-Life, ни в Thief, да и ни в каком другом FPS. Пара рук в резиновых перчатках – вот и все, на что можно рассчитывать, больше никаких конечностей, гм-м-м... углов и хм-м-м... окружностей персонажа заметить не удастся, как ни верти головой. Может, если вспомнить, к чему привело отображение некоторых окружностей героини в Trespasser'е, оно и к лучшему. В Seed проблема наличия собственной бренной плоти решена настолько остроумно и феерически красиво, что вы посмотрите тестовую версию, просто возжелав убедиться, что ни у меня, ни у разработчиков не перегорели какие-нибудь там мозговые предохранители.

На стене

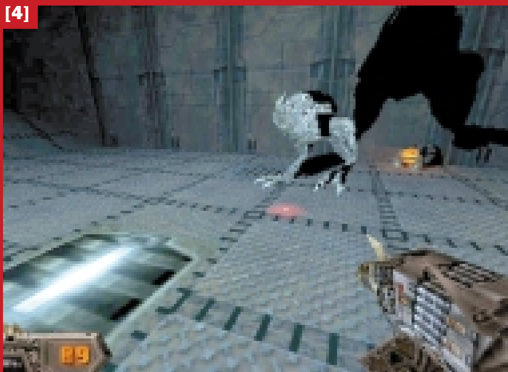
Ну, во-первых, покрутив рогатой башкой, без труда увидишь собственные ножищи и буфера. Неприглядное зрелище... Но увидишь еще и кое-что другое – огромную

[1]


[2]


[1] Стерильный кадр из прекрасного далека — полной версии. Сравните с тем, что есть сейчас, и ужаснитесь... **[2]** Чрезвычайно мерзкий комарище засадил иглу в мое нежное тело. Ай!



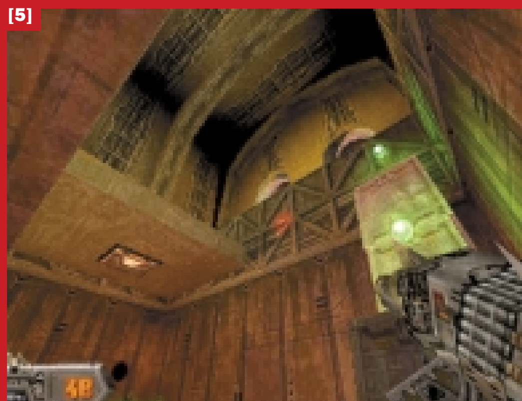


[3] Огромный, злобного вида дядя на стене — всего лишь я. Спасибо низкой лампе.
[4] Монстр и его тень…

В тест-версии есть два уровня — один на “походить и пострелять”, а другой на “попрыгать”, так что основные оленеводческие тен-ден-ции опробовать можно, было бы желание. Два (из двадцати) враждебно настроенных существа хоть и мерзкой внешности, но по причине полного отсутствия сглаживания текстур и мип-мэппинга выглядят так, будто с них только что сняли шкуру. Стрельба зелеными, с визгом рикошетящими кристаллами, если честно, вгоняет в депрессию. А насчет прыжков — прекрасный, погруженный в густую тень, с безукоризненно подогнанными разноцветными источниками света (правда, условными в тестовой версии, просто обозначением вращающейся вокруг своей оси лампы) уровень с платформами и ползущим неспешно конвейером — лишь предвестник гигантских высот полной версии, со сносящими с курса потоками воздуха, гравитацией обычной и спасительной гравитацией обратной. Совсем недалеко осталось до раскачивающихся в воздухе веревок и узеньких проваливающихся звено за звеном навесных мостиков.

собственную тень на стене. Причем настоящую тень. Слово “настоящая” значит, что это не кружок под ногами, не аккуратный овал, лежащий в сторонке, не черный каркас человечка и даже не темное отражение наподобие тех, что появляются на арене в продвинутых файтингах. Это просто тень — угловатая, ломаная, неуклюжая… и огромная. Гораздо больше, нежели сам герой, но сохраняющая до последней черточки всего его внешние очертания, его замысловатый контур. Как вы думаете, откуда я узнал, что красавец таскает на голове рога? А уж эти бесконечные, ползущие до ближайшего угла тонкие ножки…

Может быть, кто-то хочет знать, для чего вся эта возня с точным определением собственного места в пространстве нужна? Ну, помимо того очевидного факта, что это дьявольски красивый специальный эффект… Тогда, может быть, я отвечу: нужна она в двух случаях. Случай первый: те прыжки по тем платформам. Хотелось бы знать, в какой близости от края находятся твои невидимые ножищи, дабы не промахнуться при взлете и приземлении, не так ли, Роджер? Случай второй: особо ближний мордобой. Черт его знает, откуда вылетит кулак в резиновой перчатке и куда он ударит… А тут все наглядно: тень #1 вытягивает руку и засаживает в челюсть тени #2. И состояние клинча, опять же, заметно без проблем. Да, собственно, и вражины с такими же громадными (при низком источнике света) тенями вряд ли смогут незаметно подкрасться сзади. А уж красотища какая… Извините за вульгарные технические подробности, но каждая тень обсчитывается в реальном времени буквально попиксельно, в полном соответствии с характером окружения и расположением источников света. Понимаете? Полез на тебя какой-нибудь мерзкий пищащий тоненько Powderkeg, едва ли не самая мелкая тварь в игре, а лампа над полом отбрасывает перед чудищем на всю стену этакий слоновий силуэт… И никто кошмара этого специально не предусматривал, само все так получилось.



[5] Одно из немногих проявлений “архитектуры” и условные источники света.

Кроме теней

Платформенная стилистика обязывает к огромным прыжкам и даже сериям ударов в ближнем бою — знаменитым “комбам”(в “Марио” нечто подобное тоже есть… кулаком, кулаком, потом ногой!). Орудие убийства — хитрое S-образное приспособление, стреляет то с одного, то с другого конца и вертится взад-вперед, нанося удары специальными шипами.

Собственно, что еще можно сказать про платформер? Перечислить виды оружия? Ну, пока что их только два — стандартная зеленая энергетическая пушечка и красивый огненный гранатомет. Врагов? Извините, наименования не произносятся и не переводятся. А вид у всех мерзкий… ух, какой мерзкий! Первый товарищ — футбольный мяч на ножках. Половину мяча занимает зубастая ухмыляющаяся пасть. А второй — обычный комар-переросток, только с пропеллером. Убить может с лету, всадив метровое жало куда следует. Когда комарище подыхает, пропеллер продолжает лениво вращаться… В “Марио” таких точно нет.

Впечатление от теста очень даже приятное — одно дело слышать, как тебе распрекрасную игру теней обещают, а другое — увидеть, как на твой перекошенный силуэт с тонкими ногами набрасывается хрупкая комариная тень, и, повернувшись, снести атакующую в нежно-фиолетовом свете тварь на лету. С прыжками и свободным перемещением наблюдаются кое-какие проблемы, но теней они не портят.





МЕШОК С КОСТЯМИ

SHADOW MAN

•Фраг Сибирский•

"По сравнению с самым тупоумным человеком, что действительно шагал по земле и отбрасывал на нее свою тень, любой персонаж, пусть и идеально выписанный, — всего лишь мешок с костями..."
Стивен Кинг, "Bag of bones"



естное слово, иногда я жалею, что в наши дни все без исключения игры попадают под действие неясно кем сформулированного закона об обязательном наличии сюжета. Нет, вовсе не в тех случаях, когда вся психологическая мотивация занимает два абзаца убористого текста. В нашем с вами любимом жанре хорош тот сюжет, которого не замечаешь, и не существует глобально существенных различий между историями "Квейка" и "Халф-Лайфа" – ни та, ни другая игры не портит. Другое дело, когда откровенно низкопробное творение нерадивых ваятелей вдруг ненароком оказывается наделенной превосходной, детально проработанной и безукоризненно стильно оформленной линией, претендующей на звание как киношной, так и литературной. Вот тогда мне становится в самом деле обидно...

Интерлюдия: Для души и тела

Такие случаи редки, как романы Артура Хейли, и трудновато будет припомнить достойный пример плохой игры с хорошим сюжетом. Но зачем, собственно, вспоминать, если есть Shadow Man? Папа Acclaim и мама Iguana по определению не могут изготовить что-либо выдающееся – это стало ясно еще при втором "Турке". Даже довольно симпатичный Re-Volt (который вот-вот), по большому счету, – воплощенная посредственность. А причиной всему неразборчивость в связях, помните, я как-то говорил про восемь платформ? Убожество консольных порядков ярче всего проявляется в тех недоразумениях, кои тамошние коллеги гордо именуют "ужасами" и, прости господи и дядя Стиви, "триллерами". В очередной раз тыкать пальцем в тошнотворные эпосы про живую мертвечину, думаю, нет особой нужды, да и руки мыть потом неохота. А ведь именно они выпячивают до невозможности на всеобщее обозрение свою "атмосферу", "историю", "драматизм" и даже "вселенную".

Shadow Man – нескромный TPS, еще до выхода застолбивший за собой право называться "психологическим триллером". Ага, конечно, знаем мы ихний психологизм – из какого шотгана мускулистый красавец выпалит первым – из левого или правого... Так-то оно так, но, уж поверьте мне, "Человек тени" – это самый настоящий психологический триллер в двух томах, причем если первый том больше напоминает творчество Томаса Харриса, то второй – лучшие моменты мистера Кинга. Сначала мрачный, стильный, леденяще жестокий, с угрюмым юмором камеры смертников, а потом – мистически загадочный и потусторонне жуткий, с кровавым разгулом бесформенных монструозных созданий, но убедительный от первой до последней строчки, включая безумные поэмы и эпиграф – цитату из "Евангелия от Марка" (глава 5, стих 9). Вот только, минуточку внимания, ко всему, что касается TPS, триллер этот ни малейшего отношения не имеет. Нет, там тоже встречается пара-тройка приятных моментов, но, сорри меня, с закадровой, литературной, частью, прорывающейся наружу не столько во вставных "движковых" роликах, сколько в заставках и найденных об-





[1] Если приложить некоторые усилия, то мистер Ле-Рой будет демонстрировать отменные спецназовские навыки. [2] А этот кадр следует послать Роберту Родригесу...





[3] Никому не нужен режиссер с уклоном? **[4]** Темная сторона, темная магия.

разчиках упорядоченного печатного слова, это трудолюбивое развитие идей "Тамбовского рейдера" не идет ни в малейшее сравнение. Ларка Крофт предположительно в анабиозе, но дело ее живет и причиняет массу неприятностей нормальным людям, изничтожая очень неплохие образчики жанра "хоррор". "Эх, какой бы квест мог получиться!" — вздохнет завзятый квестер. Но какой там, на "Соньке", квест...

Часть первая: Кричащие ягнята

История и игра развиваются параллельно и независимо, практически не вспоминая о существовании друг друга. К сожалению, я при всем желании не могу поступить так же — устав, знаете ли... Так что начнем — начнем рассказ о двойной жизни Майка Ле-Роя и его двойной смерти.

Вполне обычный TPS. Абстрактные точки в пространстве, ненароком разбросанные по географически привлекательным местностям уровни — забытый богом и дьяволом (но не магией Вуду и бароном Самеди) штат Луизиана, знакомые до распоследнего кирпичика трущобы Нью-Йорка, лондонская подземка, блок смертников техасской тюрьмы... Довольно живая и красочная, если особо не приглядываться к происходящему, картинка. Близкой инспекции картонный, мультипликационно яркий мир оранжевых, кристально прозрачных болот, чистеньких тюремных камер, кишащих живностью полуразвалившихся хибар и весьма обшарпанных заброшенных туннелей метро не выдержит, но на тех скоростях, что развивает средненький физкультурник-легкоатлет, по трагическому недоразумению именуемый героем шутера от третьего лица, это и неважно. Над головой — красивенькое, но ничем особым не привлекательное небо, под ногами — тонкая черная, отнюдь не революционная тень.

Сам Ле-Рой, равно как и все остальные человекоподобные персонажи, выглядит довольно необычно — долговязая, туго обтянутая кожей костлявая фигура с вытянутым черепом и непомерно длинными конечностями. Сделано это для того, чтобы подчеркнуть его сходство с непомерно, невероятно худыми куклами, ритуальными символам магии Вуду. И Майк, и его духовная наставница мамаша Нетти — негры, точнее, темнокожие выходцы с Гаити, а Луизиана, это штат, где, как довелось в свое время убедиться еще Габриэлю Риттеру, пышным цветом расцветают самые темные суеверия. Из чисто внешних, технических, подробностей нельзя не отметить наконец-то оживщую одежку — простую хлопчатобумажную рубаху. Ее полы очень натурально вздымаются ветром вокруг тонкого, с выступающими ребрами торса Ле-Роя, рывками взлетают в воздух при прыжках и довольно мягко — при быстром движении. А глаза Майку заменяет пара сверкающих очечных линз в стальной оправе.

Врагов до ужаса мало, и все они, за чертовски редким исключением, — животные. Бессловесные доберманы и крокодилы — основной контингент на первых шагах, в Луизиане. Потом будут твари похлеще, да еще те безголовые зомби, "сотворенные" из зеков и охранников после резни в тюрьме графства Гарделл. А вот с оружием здесь забавно... Имеет место быть очень любопытный принцип: левая рука Ле-Роя не знает, что делает правая. То есть данные конечности управляются самостоятельно и независимо. В начале, когда из оружия имеется только "Пустынный орел" с бесконечным боезапасом, из которого Майк стреляет, шикарно развернув пистолет плашмя, это никак не проявляется. Но стоит взять дробовик в ветхом домике на острове, окруженном аллигаторами, и пожалуйста — шотган в левой руке, пистолет — в правой, огонь может вестись из двух стволов, поочередно или синхронно. Круууто. Затвор дробовика Ле-Рой при этом весьма ловко передергивает после каждого выстрела — конвульсивным движением Сары Коннор. Кстати, дробовик — единственный вид оружия, который имеется в Shadow Man в парном варианте. Представляете себе единовременный огонь с двух рук в таком разрезе и аспекте? А еще ведь есть "Узи" и МП5... Удобно вертящаяся камера позволяет наблюдать сценки, откровенно неотличимые от работ гонконгца Джона Ву: бегущий по коридору тощий негр во взметнувшейся за спиной рубахе, палящий одновременно из двух пистолетов-пулеметов (при этом еще и умудрившись развернуть и тот, и другой плашмя), оставляющий позади себя россыпи звенящих гильз и тонкие хвосты оружейного дыма.

Основным источником живительного сюжета на данном этапе является небольшая подшивка сухих, без каких-либо комментариев, досье ФБР на пятерых серийных убийц. Из них пойманы трое, и детальная, с убедительными, достоверными именами, названиями, датами, информация об этих товарищах как раз того сорта, что так любят на досуге просматривать парочка агентов из одного полуподвального отдела вашингтонского отделения Федерального бюро расследований. Так, #1, выходец из Женевы Виктор Карл Батрахиан, обладатель докторской степени по психиатрии, на границе штата Индиана убил двоих помощников шерифа и тяжело ранил одного сотрудника полиции штата таким смертоносным агрегатом, как чайная ложка. А #3 — Мильтон Пайк, ветеран Вьетнама и большой любитель видеопленки, тот, как раз сейчас дожидается результатов своей второй апелляции, — в интенсивном огневом контакте при задержании ухлопал троих и ранил пятерых федеральных агентов и был доставлен в даллаский Мемориальный госпиталь с семнадцатью огнестрельными ранами. Вместе с Марко Робертом Крузом, #2, одно время появившимся в списке самых разыскиваемых преступников Америки, они держат в страхе блок смертников тюрьмы графства Гарделл, Техас, и кровавый бунт не за горами...

А еще двое — просто тени, смутные образы, сотканные из немногочисленных фактов, словесных описаний и фотороботов, портрета, составленного штатным психологом и общего "модус операнди", как любит говорить господин Малдер. Чтение досье затягивает с головой, хочется бросить все и отправиться на охоту за маньяками. Но как бы ни был идеально выписан персонаж, на земле он — не более чем долговязый, в натяг обхваченный кожей мешок с костями, отбрасывающий тонкую тень. Убийцы в Shadow Man никогда не умирают, изрекают скучные



[5] Ладно, что "Узи" и МП5 используются синхронно, но чтобы при этом так их держать...

банальности и без особого энтузиазма хохочут безумным смехом. Поиск же, к примеру, Джека Второго – субъекта, считающего себя новым воплощением Джека Потрошителя, как сказала бы госпожа Скалли, – сводится к блужданию по лондонским туннелям, в ожидании, когда же данный усатый субъект соизволит наконец-то свалиться нам на голову с алебардой наперевес. Скучно, любезные.

Часть вторая: Темные пустоши

Есть и обратная сторона "Человека тени", целиком и полностью таящаяся в укутанных мраком владениях паранормального и сверхъестественного. Там находятся многие недостающие элементы, в том числе и разгадка жуткой головоломки, в которой магия Вуду – лишь незначительный и далеко не самый страшный осколок. На редкость, кстати, неожиданная разгадочка – давно так не хохотал.

Ключ к царству мрака вполне кинговский – одноглазый плюшевый медвежонок, когда-то принадлежащий младшему брату Ле-Роя. Что именно случилось с братишкой, уточнять не хочется во имя сохранения аппетита. Плюшевая зверюга с черной глазницей бездонной черноты становится пропуском между миром живых и миром мертвых, темной стороной, частично позаимствованной из религии Вуду, а частично – со вкусом выдуманной.

Из Вуду можно отметить барона Самеди, фигурирующего в Shadow Man анонимно, в виде красноглазой змеи в широкополой шляпе. Именно он ответствен за исполнение адских мук, что должна терпеть каждая угодившая на ту сторону человеческая душа, а в остальном – довольно веселый и приятный в общении тип. Жаль, что в жизни он – просто шляпа на метелке. Ле-Рою, между прочим, всеобщая участь не светит – хоть он и может попасть в мир мертвых естественным путем, своим ходом, без помощи медвежонка, но вернуться оттуда для Человека тени – как пальцами щелкнуть.

Черт, да видели бы вы его в том мире – тот еще товарищ, собака Баскервилей, пожалуй, в страхе убежит, поджав хвост. Фосфоресцирующей во мраке краской отмечены пустые глазницы, а на впалой груди полыхает сиреневым огнем маска Вуду – знак зомби, души, неподвластной Самеди. А верный "Пустынный орел" становится символом, ритуальным оружием, испускающим сгустки синей энергии, разрывающей на части вечных мучеников ада.

TPS-часть мира мертвых смотрится на два, на три порядка выше, нежели обычная. Взять хотя бы то же небо – теперь это грязноватые переливы темных, больных, но тем не менее испускающих сияние и силу цветов – желтого, зеленого, синего. Полная злой энергии масса плывет и плывет, заверчиваясь во вселенский водоворот ненависти и безумия над диким силуэтом Лечебницы...

А эти суровые, ужасающие и притягательные красоты безрадостных серых пустошей и трясин, где ютятся потерянные души... Они – те самые изможденные фигурки Вуду с болтающимися руками и ногами, только лишенные кожи, у них нет лица, лишь черные дыры глаз и голодного рта. И тварям нужна энергия Человека тени. Мистический "Орел" рвет их в клочья, и какие тут начинаются спецэффекты... Нечто подобное можно увидеть только в "Торце" – слепящая своим сиянием энергия, разрывающая оболочку и свободными разрядами прошивающая все вокруг. И трепещущие горячие сердца – символы побежденной души, награда победителю.

Эти молнии – ничто по сравнению с той красотой, которая взрывается над пустошами мертвых после использования причудливых приборов Вуду для ритуальных жертвоприношений, на этой стороне имеющих реальную силу. Настоящая, первобытная, необузданная магия во всей красе. Жаль, названия совершенно непроизносимы...

Что убивает великолепно задуманную темную сторону TPS, так это все такая же, ничуть не изменившийся со времен стороны светлой и лично Ларочки Крофт жестко физкультурная направленность уровней. Ровно половина персонала "Игуаны" свято уверена, что и на темную сторону люди ходят исключительно для того, чтобы всласть полазить по канатам и попрыгать по карнизам, поплавать в мутной водичке и попрыгать через огненные выхлопы. Бред какой... Ну почему, почему вторая половина не возьмет и не прикончит первую элементарной магией Вуду?

Эпилог: Ваш друг

Так вот, Лечебница... Это огромное круглое здание, гнилая червоточина в самом сердце мира мертвых, место для заточения душ слишком темных и слишком безумных, чтобы обычный комплекс вечных мучений оказался для них достаточным. Штат прислуги – уродливая нежить, кошмарные демоны, кровавые мясники в фартуках и с замысловатыми пыточными инструментами. Именно там содержатся все психопаты, и главный из них – Джон С. Пирс, больше известный как Джек Потрошитель, он же #5. Ровно сто лет прошло после внезапного прекращения серии жестоких убийств на туманных улочках Ист Энда, и вот теперь, после смерти, Джек решил вернуться и взять власть над миром, где таких, как он – легион. Все, что ему было нужно, – чудовищный аппарат, Двигатель Тьмы, и пять Черных Душ, пятеро серийных убийц, один из которых стал воплощением его самого. Поняли мысль? Вперед. Если нет, поищите там, на той стороне, один любопытный дневник. Начинается он, как и положено, словами: "Дорогой друг...". EXE

SHADOW MAN

РАЗРАБОТЧИК Iguana

ИЗДАТЕЛЬ Acclaim

Отличный крепкий фундамент, мистический и детективный. Но любой персонаж оттуда, обретший тень и землю под ногами, — просто еще один мешок с костями.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 233), 16 Мбайт RAM (рек. 32), 4X CD-ROM, DirectX 6.0, Direct3D-совместимый акселератор.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальный Интернет-сайт игры: www.acclaim.net/games/shadowman.

СЛОЖНОСТЬ средняя
ГРАФИКА
МУЗЫКА
ЗВУК
УПРАВЛЕНИЕ
СЮЖЕТ

3.5 ИНТЕРЕСНОСТЬ

ОБРАТНАЯ ТЯГА



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

Компьютер должен быть уничтожен



Сегодняшнюю колонку я решил сделать спорной. Идея давно вертелась где-то рядом и просилась внутрь, материала было всегда достаточно, но только вот непонятно было, под каким соусом все это подать и каким боком повернуть. Вчера все встало на свои места. Намертво приклеив себя к тюбику с “суперклеем” и случайно отрезав терминатору голову, я понял — компьютеры не нужны. Особенно нам.



ни занимают место на столе, гудят, и в них надо смотреть. Неудобная вещь. Что хуже, они делают из нас рабов. Компьютерные игры вечно нас ограничивают. Во всем, в каждой мелочи.

Они определяют, что мы должны видеть, что слышать, как действовать. Тебе остается сидеть на стуле и нажимать на кнопки. Это неинтересно. Компьютерные игры отучают нас фантазировать, они делают нас пассивными приемниками чужой творческой воли, зрителями в чьем-то театре. Единственный плюс – в таком виде мы занимаем мало места и в любой момент можем притвориться, что заняты делом. “Компьютерные игры развивают”. Ничего подобного. Единственное, что могут развить компьютерные игры, – это сколиоз и близорукость.

Компьютерные игры, если вы помните, были не всегда. Их придумали рыхлые, белесые люди, которым было лень оторвать задницу от стула. Многие скажут, что компьютерные игры красивее или, скажем, интереснее настольных. Чёрта с два. Возьмем, к примеру, “Монополию”. Сравните настольную и электронные версии. Какие заставки ни рисуй, сколько анимированных фишек ни делай, ощущения бумажных игрушечных денег в руках не заменит ничто. Это сейчас “Монопольку” можно купить в каждом ларьке, а когда я учился в 4-м классе средней общеобразовательной, игра существовала только у одного человека в школе. Родители в Тунисе, иностранная жвачка, все очень круто. Мы приходили к нему, аккуратно доставалась коробка, и... начиналось таинство. Разноцветные бумажные деньги с кучей нулей, загадочное поле, блестящие пластиковые карточки, кусочек “той” жизни. “Монополия”, кстати, была французской, так что крутились мы улицам Парижа и торговали на франки.

Так вот. Однажды, когда зависть к обладателю игры достигла невероятной силы, мы с другом решили... скопировать ее. На рисование денег ушло три недели, бог знает сколько тетрадок в клеточку и фломастеров. С полем и карточками улиц было проще. Через два месяца мы сделали еще одну игру – настольный ремейк компьютерного “Менеджмента”, описанного в книге с приблизительным названием “Учимся программированию”. Следующий шаг – создание настольной “Цивилизации”. Была уже нарисована огромная карта, разбитая на клетки, спички были

населением: работали на шахтах, вели научные исследования, строили атомные ракеты.

Работа над проектом была заморожена... после того как мы увидели компьютерный вариант “Цивилизации”. Меня поразил размах этой игры. Даже в самых смелых мечтах я не мог вообразить такого: тысячи лет непрерывного развития... Так все умерло. Мы перестали придумывать игры и начали в них играть. Фантазия перестала работать – мы перешли на готовые к употреблению продукты. Прошло десять лет. Пора все вернуть на свои места.

Отвлеклись от темы

Итак, компьютерные игры вызывают у вас аллергию, но не играть вы не в состоянии – это в крови. Я предлагаю вам ускоренный получасовой курс “Назад, к истокам!”. Кратко, пунктиром, коснемся не-стратегических жанров. С 3D action все ясно – выходите на улицы и в подворотни. Возможностей активно отдохнуть в нашей стране так много, что примеры так и просятся на бумагу. Если вы поклонник аркадных сайд-скроллеров типа Prince of Persia, посетите пафосный бутик на верхнем уровне Манежа, подожгите самую дорогую шубу (желательно – женскую) и, размахивая ею, бегайте по этажам, перепрыгивайте через фонтаны. Любителям ненормативной жестокости и “кровищи” достаточно подстеречь фанатов “Спартака” по дороге с матча и громко закричать “Мясо!”, показывая на них пальцем. Компьютерные гонки на мотоцикле навсегда потеряют свой смысл, после того как вы попробуете разогнаться на настоящем байке хотя бы до 200 км/ч. И так далее.

“Симулянтам” и так трудно, поэтому давайте их не трогать. А вот поклонников ролевых игр, которым надоело днями напролет сидеть за компьютером, уже ждут. И не только санитары в белах халатах и сестра со шприцем в руках. Те, кто любят RPG в сочетании с action, могут отправляться в Нескучный сад, представлять себя эльфами и лупить друг друга деревянными мечами. Ценителям более тонких, ментальных, удовольствий рекомендую обратиться к настольным RPG. Книжки по AD&D скоро будут продаваться в каждом ларьке “Союзпечать”; с GURPS, Cyberpunk 2020, Shadowrun и прочими замечательными системами сложнее, но при желании – достать можно и их.

Теперь о главном

Зачем тратить время на Rites of War, Final Liberation или Chaos Gate? Если вы по-настоящему любите походовые стратегии – достаньте себе оригинал. Games Workshop делает настольные стратегии на любой вкус – Warhammer для фанатов фэнтези, Warhammer 40k для тех, кому нравится sci-fi. Да, придется немного поработать руками (это не мышь по столу возить) и вспомнить, как держать в руках кисточки. Но результат! Вы получаете СОБСТВЕННУЮ армию и САМИ придумываете для нее приключения. Детский сад? Документация на Warhammer 40k занимает около 300 страниц, есть еще и дополнительная литература по каждой действующей стороне с отдельными правилами, описанием истории, вооружения, советами по тактике и так далее...

Что такое Battletech, знают все. Слышали о настольном? В Москве можно купить коллекционную карточную игру, вроде Magic the Gathering, но есть еще и стратегическая – с картами, миниатюрами роботов, сложнейшими правилами и вычислениями, кучей книжек с описанием вооружения, планет, кланов – целая вселенная. Недавно, кстати, вышла третья версия настольной ролевой игры по Battletech, называется тоже знакомо – Mechwarrior. Можно “жить” по правилам Mechwarrior, а сражаться – в настольном Battletech. Столько всего можно придумать! И главное – никто не вмешивается и не диктует условия, и не надо ждать следующую версию или заботиться о покупке нового акселератора. Потому что здесь всё... в голове.

Едем дальше. Любите X-COM и тактические симуляторы вообще? Рекомендую играть в “Некромунду”. Это “уменьшенная” копия Warhammer 40к. В коробке лежат миниатюры, составляющие две “банды”, декорации для построения урбанистических пейзажей будущего и толстенная книжка с правилами и сценариями. В отличие от Warhammer, где судьба одного пехотинца исход битвы, в общем, решить не может, каждый персонаж в Necromunda – очень важная персона. На любого члена группировки заводится специальная карточка с описанием его параметров. Если в одном из боев ему оторвут руку, в таком состоянии он перейдет в следующую миссию. Насколько сложны правила игры? Те, кто играл в X-COM, разочарованы не будут.

На “Некромунде”, впрочем, свет клином не сошелся. Holistic Design (помните “Императора меркнущих светил” и Final Liberation?) издает тактическую игру Combat Zone, примерно похожего типа. Или вот FASA раскручивает свою настольную стратегию Vor: the Maelstrom – без киберпанка, зато про освоение инопланетных рубежей.

Ничего не скажу про карточные игры. Их просто море, на любой вкус. Наши замечательные внештатники Игорь Бугаенко и Матвей Булохов (простите, ребята, я опять забыл, как пишутся ваши “ники”) настолько крепко “сидят” на MtG, что совсем перестали играть в компьютерные игры. Так держать! Все там будем.

Вместо выводов

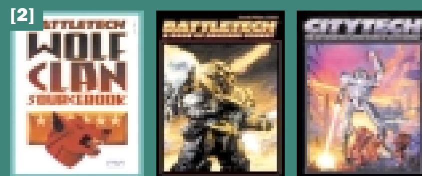
Компьютеры как будто бы идеально подходят в качестве “игровой площадки”. Правда и то, что “компьютерные игры” лишают нас чего-то очень важного. Увлекшись простотой и доступностью, с которой самые смелые идеи реализуются в “цифровом” формате, мы иногда упускаем саму суть. Жуткая популярность multiplayer – это попытка вернуть забытое ощущение “круглого стола”, “ограниченные цифровые объекты” в каждой коробке – способ вновь почувствовать себя собственником, обладателем чего-то, что действительно существует. Но стоит ли пользоваться суррогатами? Есть вечные ценности. Выключите монитор, сдуйте пыль с Monopoly и пригласите друзей.

[1]

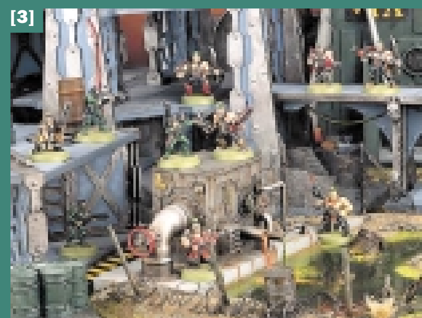


[2]

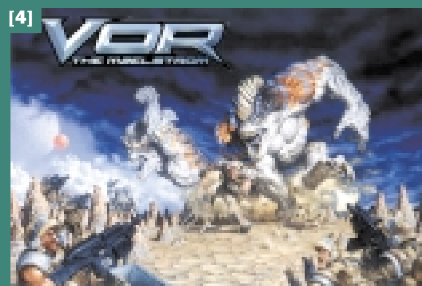


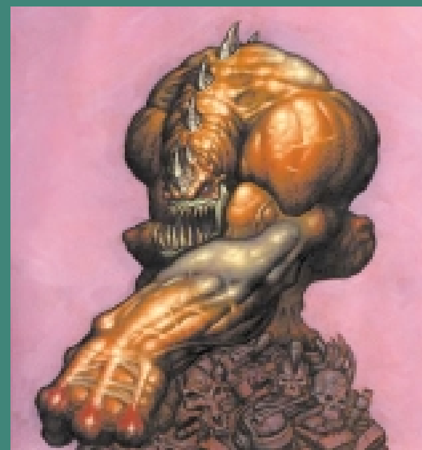


[3]



[4]





[1] Тактическая настольная игра от Holistic Design. Основная “фишка” здесь — миниатюры разбираются, позволяя менять оружие при переходе от миссии к миссии.
[2] Всего лишь несколько из многих десятков книг по настольному Battletech. [3] “Некромунда”! [4] Vor: the Maelstrom от FASA Corporation.



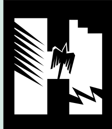
Работящие австралийские парни из Hothouse Creations мне определенно нравятся: сначала схватились за гангстеров, которые Organized Crime, потом за фрик-шоу под названием Abomination, а вот теперь подоспели и пираты (они же средневековые морские воры и уроды). Всеядная Eidos все это безропотно выкладывает на разноцветные тарелочки и потчует публику.

ГРУСТНЫЙ РОДЖЕР

CUTTHROATS

Разработчик	**Hothouse Creations**
Издатель	**Eidos Interactive**
Официальная дата релиза	**Осень 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 66 Мбайт** (не ищите на диске — не влезла...)
Официальная Интернет-страница	**www.hothouse.org/English/Cutthroats/Other/Cutthroats_frame.htm**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200+, 32 Мбайта RAM, DirectX**
Дополнительная информация	**Какой ускоритель, о чем вы вообще говорите?!**

• Андрей Ом •

ет, это положительно невыносимо. Не успели пройти приступы жестокой морской болезни после Man of War II (чур меня, см. УЧУ номер 7), как нам опять пытаются доказать, что спрайты за бортом — это и есть самоесамое достижение народного хозяйства и макушка технической мысли. Всем своим видом объемистая, но бестолковая демо-версия намекает, что, дескать, посмотрите-ка, а ведь я похожа на Pirates!, только в тыщу раз лучше.

Тонкий намек не понят-с. Прием. Флинт за такие утверждения высадил бы авторов в полном составе на очень пустынный берег. Мы же по доброте душевной только слегка пожурим. В профилактических целях.

Таких не берут в флибустьеры

Прежде чем пустят в море, придется немало попотеть — затариться берданками для офицерского состава, нанять головорезов (выглядящих этакими яппи на маскараде, улыбающимися во все 50 белоснежных фарфоровых зубов) и запастись провиантом. Теоретически, как утверждают в Hothouse, в полной версии можно будет совершенно безбедно жить, приторговывая в порту солью, ромом и иным колониальным товаром, не выходя в рейды совсем. Отлично! Симулятора торговца мандаринами нам здесь давно недоставало. И это еще если учесть, что в меню до релиза остается несколько неживых кнопочек. Ох, что будет...

Когда же удается прорваться сквозь дебри местного колхозного рынка и дают наконец поплавать — мамма миа. Лучше бы не давали. Маленькие мультяшные кораблики носятся, как оглашенные, на совершенно неприличных скоростях и обильно посыпают друг друга ядрами. Ах да, теоретически здесь можно атаковать формациями и указывать своим канонирам, какую часть вражьего корыта превратить в дырявое решето, но на практике собрать в демо-версии сколько-нибудь приличный флот не удастся. Дорого.

С восторгом видим законы уголовного мира в действии: если сдуру напасть на эскадру, идущую под флагом дружественного государства, придется отвечать по всей строгости беззаконного времени.

Надо заметить, что процессы эти совсем неочевидны, а демо не снисходит до простых смертных и ничем похожим на Tutorial не обладает. Зато хвастается псевдоисторизмом — действие происходит на Тортуге в одна-тыща-шестьсот-затертом году. Милые мои!.. Ну сколько раз вам говорить — пиратская вольница не имела ничего общего с теми пасторальными картинками, какими ее принято изображать. Но не будем придираться по мелочам.

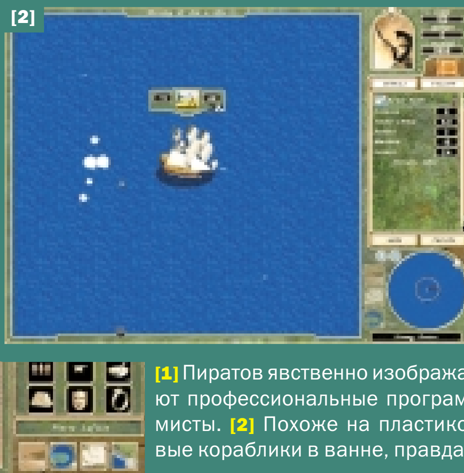
Придирка крупная: все это один сплошной штамп. Начиная с осточертевшего черепа с костями на заставке и курсоре (не было никакого Веселого Роджера, черт возьми! Не существовало в природе!) и заканчивая оформленным "под старину" меню и заунывной "пиратской" музыкой на всем протяжении. Дальше: авторы еще до релиза успели запутаться в глобальности своего детища и явно перегрузили его деталями: все же примитивная макроэкономика и скверно нарисованный абордаж сочетаются промеж собой не самым лучшим образом.

Но мы знаем, что лучшее, конечно, впереди.

(И все такое?)







[1] Пиратов явственно изображают профессиональные программисты. [2] Похоже на пластиковые кораблики в ванне, правда?



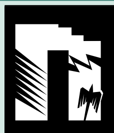
"Там нет даже тактики!" — сказал О.М.Х., имея в виду, конечно, только конкретную демо-версию и ничего более. "Изометрия?! Мы это не возьмем!" — дружно отворотил носы весь разнокалиберный action-отдел. "Зато похоже на один из моих персональных культов, Syndicate Wars..." — подумал я.

• Андрей Ом •

ПРАВИЛЬНАЯ КРОВЬ

ABOMINATION

Разработчик	**Hothouse Creations**
Издатель	**Eidos Interactive**
Официальная дата релиза	**Осень 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 56 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.abomination.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200+, 32+ Мбайта RAM**
Дополнительная информация	**Ускорителя не нужно. То есть совсем.**



ресс-релизы из страны диких кенгуру, где находятся Hothouse, били ниже пояса: Fallout, говорилось там, meets Crusader, и еще они вместе meets X-COM. Все неправда, но игра обещает быть неплохой: когда уже в "деме" мутантов можно давить при помощи АК-47, огнемета и базуки, а релиз обещает еще порядка 150 видов оружия, это добрая примета. Когда интересно даже в узких стенах пяти кургузых миссий, а в меню еще полно неработающих кнопок, – эта примета еще славнее. Топ-директ, нинь хао.

Think about the mutations

Обводим рамкой отряд, показываем ближайшего врага (в демо-версии, к великому сожалению, приходится расправляться только с человекообразными), давим мышь. Стрекот "Узи", короткая уверенная очередь из M16, контрольный из шотгана. Бомжеватого вида cultist, обливаясь кровищей (красные точечки...), падает ничком. Так, куда я попал?! Это зеленые страницы или, черт возьми, красные? Что происходит, сколько можно и где жена? Второй по счету противник незамедлительно вынимает гранату и бросает ее под стоящую рядом с моими коммандос машину. Жуткий взрыв. Все погибли. Mission Failed. Finita la comedia.

Никаких лобовых атак с шашками наголо не получится, господа. Я проникся этой игрой, когда успел очередью из АК-47 снести голову фанатику, уже занесшему руку с гранатой. Когда окружил автостоянку с парой десятков тяжеловооруженных врагов и поджег машины из огнеметов с четырех сторон... Это squad command, не сомневайтесь. Причем очень похоже на то, что задумывался обычный оголтелый экшен с кровищей как самоцелью, но тактическая часть как-то незаметно для девелоперов выползла на первый план. Ну и хорошо. Очень хорошо.

Плюс антураж: мерзкие комки и щупальца мутировавшей плоти, впившиеся в деревья, машины и людей. Картинка совершенно из Стивена Кинга: перевернутый танк посреди улицы, густо оплетенный органической дрянью. Из люка свешивается труп в военной форме, покрытый пульсирующими наростами. Все это реалистично выглядит и весьма ощутимо взрывается при попаданиях. Вообще, раздраконить можно многое, включая водяные колонки на улицах – при этом из них очень смешно извергаются большие круглые капли. Трупы и прочее мясо, как и было обещано, в беспорядке валяется на улицах. Физика, вы будете смеяться, вроде бы даже корректная. Более того, наблюдается динамическое разноцветное освещение – авторы говорят о некоей про-





[1] Судя по виду танка, Национальной гвардии пришлось туго. **[2]** Особенности архитектуры мутантов. Давить!





[3] Ну рассказывай, браток, как обгонял, как подрезал...
[4] Ко времени выхода полной версии монстры заметно возмужают.

грессивной технологии “трехмерных спрайтов”. Звучит, согласитесь, жутко (“плоское 3D”?), но выглядит на удивление неплохо.

Плюс кипящая на улицах жизнь: банды фанатиков громят уцелевших жителей, последние полицейские и солдаты пытаются организовать сопротивление. Иногда они увязываются за нами, но пользы от такого сотрудничества немного. Когда же мы уезжаем с поля боя на навороченном “Хаммере”, помощников приходится бросать, а жаль. Можно же было брать их с собой, экипировать и замещать убиенных коммандос. Может, еще не все потеряно?..

Плюс оружие, которое нужно регулярно перезаряжать, и патроны, которые имеют дурацкую привычку заканчиваться. Рожок от Kalashnikov никоим образом к M16 не подойдет, между прочим.

Плюс панель управления каждым юнитом (правый клик): влезть в инвентарь, установить степень самостоятельности и проделать иные приятные манипуляции. Плюс вполне приличный упомянутый инвентарь, хотя и влезает в него до обидного мало. Забавен процесс собственно мародерства: наш морпех картинно, как рыцарь, опускается на одно колено и начинает не спеша обшаривать карманы трупа или мусорный контейнер. Вокруг свистят пули и взрываются машины, но герой и ухом не ведет, как и положено всякому уважающему себя бомжу. Усилия вознаграждаются – хранящийся на помойке новенький “Ремингтон” или обойма к пистолету здесь в порядке вещей.

Вместе с тем

Отличный способ нажить нервное расстройство средней тяжести. Наши тяжеловооруженные, накачанные по самое немогу анаболиками (местный аналог аптечек) омоновцы стоят кучкой и глупо смотрят на то, как cultists, вереща, стреляют в них из табельного оружия в упор. До особого распоряжения ни один из вояк с места не сдвинется, предпочтя смерть самовольным действиям (я уже говорил, что в “деме” нельзя сохраняться?). Идеальные солдаты, что вы хотите...



А еще трудно попасть курсором в суетящихся врагов. Он, курсор, очень чувствительный, и стоит ошибиться на миллиметр, как подчиненные, вместо того чтобы открывать ураганный огонь, чинно шествуют навстречу пулям и гранатам.

Для диковинного изометрического вида местный pathfinding весьма неплох, и это при том, что карты генерируются случайным образом. Есть, правда, серьезное замечание к лестницам – опять же, представьте картину: мы убегаем от толпы врагов куда-нибудь на крышу перевести дух и перекусить стероидами. Около самой стены с пожарной лестницей наши подопечные натурально останавливаются, МЕДЛЕННО прячут оружие и не спеша начинают подниматься. Им невдомек, ЧТО в это время творится по другую сторону монитора. Еще почему-то с крыш нельзя стрелять и, что совсем уж необъяснимо, метать гранаты. Вообще, многоэтажность в такой перспективе реализовать очень сложно – все равно получится эффект с приставкой “псевдо”, поэтому авторы, кажется, на нее просто плюнули.

Достаточно дикие задания у миссий – в частности, перерыть все окрестные помойки и обезвредить засунутые туда оппонентами адские машинки. Будем надеяться, релиз сможет похвастаться большим разнообразием (всего миссий будет свыше полусотни).

По творениям вроде KKnD видно, что австралийские товарищи любят, чтоб было поярче и повеселее. Здесь, понимаете, игра настраивает на мрачную антиутопию, в то же время меню переливается ядовито-оранжевым и кислотно-желтым цветом, а музыка при всем этом звучит настолько отвратительная, что просто не верится. Не в том щасте, конечно, но надо же как-то соответствовать...

Собственно, мелочей, за которые уже вполне можно выносить игру вперед ногами, полно. Но в полной версии обещают изометрическую Сибирь (!), спрайтовые джунгли Перу и кошмарные подземелья, кишашие несусветными мерзостями. Полноценные мутанты, судя по картинкам на сайте авторов, выглядят совершенно кошмарно и достигают размеров в добрую половину экрана. Для монстров клятвенно обещано более 25000 кадров анимации, но это дело известное – все равно ведь считать никто не будет, тыщ на десяток можно и приврать. Заманчиво выглядит возможность прокачки войск – в “деме” ничего подобного что-то не заметно. Также авторы делают толстые намеки на то, что наши герои в конце концов тоже мутируют во что-то совсем странное.

Продюсер проекта Стив Госс (Steve Goss) говорит (наверняка при этом нехорошо улыбаясь): “Сегодня на рынке недостаточно игр с НЕОБХОДИМЫМ уровнем крови и жестокости. Мы эту ситуацию исправим”.

Ну, не знаю, не знаю... Пусть попробуют. EXE



ИГРА ПАТРИОТОВ

FORCE 21

• Андрей Ом •

Президент Казахстана все же успел скрыться от ураганного огня моих Т-90. Позорно бежал в направлении Бишкека — под прикрытием нескольких древних Т-72. Недостойный поступок. Но это уже не имеет принципиальной важности — Алма-Ата в осаде, дорога на Каспий открыта, а каспийская нефть, ребята, — стратегическое сырье, которое много дороже золота.



Клэнси опять получилось! Если бы несколько месяцев назад вы услышали, что действие RTS может происходить на вольных просторах Казахстана (выхоленного, правда, чем-то похожего на Германию или Венгрию, но это простительно — вряд ли в Red Storm оплачивают командировки сценаристов к гостеприимному Н.Назарбаеву), что бы вы сказали? Правильный ответ — "ничего". Жестикуляция и выразительная мимика не в счет.

Рипс нимада

О происходящем в игре мы не раз (а два) сообщали в "Информбюро": 2015 год, Китай вторгается на территорию Казахстана, все в белом миротворцы-джиай наводят порядок. Жанр, господа, называется technothriller — Клэнси в нем, как многие знают, силен неимоверно. Ясно, что в реальной жизни все закончилось бы, не успев начаться, — массированным ядерным ударом, и играли бы мы в Warzone 2100. Но здесь с первых кадров заставки оговаривается, что ядерное оружие во всем мире утилизировано, зато прочее ОМП получило баааальшое развитие.

О... я сознательно оттягиваю этот момент. Разного рода БРДМ (Boyevaya Razvedivatelno-Dozornaya Mashina, как ясно написано в соответствующей части брифинга) и зенитные комплексы — это хорошо, но то, ради чего мы здесь, — это танки. Конечно, имеется M1A3 Abrams со 120-миллиметровым главным калибром; конечно, в тексте указано, что это лучший в мире танк и вообще страшное дело, но исполнено это как-то сухо, без души. Зато основной козырь последователей товарища Мао, шикарный Т-90УК, описан с явной любовью, со смакованием подробностей: 125-миллиметровое орудие (прощай, "Абрамс", прощай, лаовай...), баллистический компьютер (вообще, эта штука называется "баллистическй вычислитель"; непринципиально, но так принято в нашей военной литературе. – **Андрей Ламтюгов**), цифровая система наведения и распознавания цели (IFF, как шипит коллега и тезка) (IFF – это система опознавания "свой-чужой", Identification Friend or Foe. – **А.Л.**), скорость до 65 км/ч, 1750 лошадиных сил, возможность стрелять на ходу (да, Хорнет, знаю-знаю, это невозможно...) (это возможно годов с пятидесятых, когда на танковых пушках появились гиростабилизаторы; танкисты говорят не "стрелять на ходу", а "стрелять с ходу". – **А.Л.**), тяжелая броня. И дело даже не в дополнительных миллиметрах главного калибра и не в броне Kontakt5, а в самом уважительном тоне, в самой возможности такого в компьютерной игре. И пусть техникой пользуются китайские товарищи, мы-то с вами знаем всю правду.

Еще из приятного: Су-30МК в небе и Cheetah (якобы китайская разработка, но на самом деле – модернизированный Ми-26) между небом и землей. Остро не хватает изделий фирмы "Камов", но это было бы уж слишком – сердце могло бы и не выдержать такого щастья. Модели хороши ровно настолько, чтобы опознать в пролетающем вражеском штурмовике A-10 Warthog, но об этом мы поговорим ниже. Всякие прочие приятности вроде, извините меня, средств радиолокационного обнаружения, мы оставим за кадром. Надо иметь совесть.

Интересно, что даже оголтелым патриотам флага цвета суперменских





[1] Мортиры от вертолетов вообще-то не помогают. Попробуйте "Фэйри" с запахом лимона.
[2] Поезд на Алма-Ату немного задержится.



[3] Все. За такое в Поднебесной военачальников расстреливают.

ползунков и логотипа дизайнера Томи Хилфигера воленс-ноленс придется порулить техникой отечественного производства: кампания за Китай начинается, разумеется, со вторжения, а американская – с позорного бегства к своим через оккупированную территорию. Бегут на старенькой (однако, Т-72!) казахской технике, и только потом позволено будет пересесть на свежий "Абрамс" с биотуалетом и кофеваркой на борту (помнится, был в доисторическом People's General танк M2A1 Shwartzkopf). Пусть себе пересаживаются, глупые. Куда они денутся от кумулятивных снарядов 125-го калибра (здесь главное оружие – это подкалиберные снаряды с сердечником из обедненного урана, впрочем, можно оставить и так. – **А.Л.**)...

Гомер, Мильтон и Шаликошвили

Детальнейшие брифинги с разведданными и подробными ТТХ техники (называть благолепие юнитами не поворачивается язык) – это отлично. Этого и ждали. Внушительные цитаты из классиков во время загрузки: "Мы были слишком слабы, чтобы защищаться, и поэтому мы атаковали" (генерал Ли). Я могу еще смириться, что меня учит жить Сунь Цзы, но Джону М. Шаликошвили с его глубокомысленными "телегами" в половину экрана о преобразовании советской военной мощи здесь явно не место. Впрочем, это такие мелочи...

Инсайд же все странно. Разноцветные жанровые ярлычки не хотят приклеиваться никак. Это не Первая Полностью Трехмерная: о свободной камере смело можно забыть, о рамках – тоже. Камеры и вовсе закреплены за группами, и полюбоваться на колонну Т-90 со всех сторон еще можно, а заглянуть за лесополосу – уже никак. Реализм, все правильно, и отпадает надобность в ультранереалистичном fog of war. Туман обыкновенный отключать ни в коем случае нельзя, а вот музыку – можно и нужно (и зря. Отличнейшая же музЫка. Не "Йес", конечно, не Свиридов, но атмосферно. Испортил вас, Андрюша, мумий тролль! – **ББ**). Как нам и обещали, погода в игре скверная: низкие тучи, дымка, в некоторых миссиях – снег. Небо, однако, висит слишком низко, и вертолеты за малым не едут по земле (в жизни они так и делают, международный девиз всех военных вертолетчиков – "stay low!". – **А.Л.**): с ощущением объема здесь плоховато. Деревья колют глаз страшенными пикселями, а взрывы какие-то робкие, неуверенные. В ландшафте видны места склейки полигонов, БТРы и прочая техника вязнут в совершенно твердой на вид земле. Вода кош-мар-на-я! Кажется, еще пару лет назад первые цельнодеревянные акселераторы хвастались модным эффектом "прозрачность". Неужели здесь было трудно?..

Еще мне было интересно, как реализуют ограниченность трехмерных карт местности. Так вот, реализовали плохо. На экране простираются бескрайние просторы, но техника буксует, бестолково крутится на месте и ехать в несуществующую даль категорически не желает. Еще иногда используют возмутительные аркадные горы: подступы к ним утыканы редкими елками, через которые, конечно, многотонные танки продраться не могут. Картонного вида домики снести тоже никак не получается – объезд, однако. Садитесь, неуд.

Еще. Gibs от подбитой техники иногда разлетаются, как и было обещано. Большие. Корявые. Нереалистичные.

Это wargame?

Это не wargame. Г-н Хорнет, услышав про лайфбары, загрустил и даже, возможно, запил. Мне стало скучно при виде аркадного-преаркадного курсора-мишени – разумеется, указать желаемое место попадания (у нас здесь сплошные электронные системы наведения, не забыли?) никак нельзя (это и в жизни нельзя; все электронное, но не до такой же степени. – **А.Л.**).

Модели повреждений, собственно, нет, спасибо, хоть попадают не с первого раза – танки и БРДМ-3 с противотанковыми управляемыми ракетами весьма реалистично пристреливаются, хоть и без нашего участия. Зато бой, как положено, часто ведется за пределами дистанции визуального обнаружения, а рельеф дает реальное преимущество тому, у кого хватит ума им пользоваться.

Еще одна серьезная претензия – AI использует триггеры. Никому не надо объяснять, что это значит?

Вместе с тем. Управление только группами юнитов при помощи занятного элемента интерфейса, похожего одновременно на домофон и "мобильник". Группы комплектует сам компьютер перед началом миссии, нас не спрашивая, – мне тут говорят, что это реалистично и хорошо. Ладно, пусть будет так. И (ура!) формации. И тупой Tank Rush не пройдет никогда – силы почти всегда неравны.

Получился стратегический Rainbow Six, вот что я вам скажу. Тогда, год назад, публика ныла, что ей сложно, "ничо не понятно" и некрасиво, и шла играть в свои одноклеточные шутеры. Сейчас, вот посмотрите, все будут говорить, что это далеко от обещанного, что Клэнси промахнулся, и иные подобные глупости, но мы с вами знаем – это новый жанр. Сюжет, написанный не программистами, а одним из, извините, культовых современных авторов, дорогого стоит. Уберите Kazakhstan, местный аналог шестисотого "мерина" по имени Т-90, нефтяные вышки в утреннем тумане и проселочные грязные дороги – что вы получите?.. Не говорите, я знаю.

Это – взрослая, серьезная игра. Не книжка про мону лизу овердрайв, не "Годзилла" и даже не французские комиксы. Поклонников старшего детсадовского возраста у F21 не будет, это точно. Это другая весовая категория.

Высшая лига.

EXE

FORCE 21

РАЗРАБОТЧИК Red Storm Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ Red Storm Entertainment

Первая игра Red Storm, в названии которой нет слов "Tom Clancy's". На самом же деле, очень серьезный продукт и, скорее всего, новый жанр.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200+, 32+ Мбайта RAM, DirectX 6.1, 4X CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Акселератор строго рекомендуется!

СЛОЖНОСТЬ	высокая
ГРАФИКА	★★★☆
МУЗЫКА	★★☆
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5



ВНЕ ИГЛЫ

BRAVEHEART

•Олег Хажинский•

Это сложный мир, мои дорогие шотландские друзья. Здесь люди будут играть в StarCraft до тех пор, пока не выйдет Diablo 2, здесь сумма слагаемых не равна их сумме, особенно если голова застревает в полигональной двери висящего в воздухе дома. Даже когда спутник облетел всю страну из края в край и через каждые 50 метров измерил высоту вашей родины. И выкрашенный в сине-белую полосочку видный американский актер, и дорогой голос за кадром — все это останется незамеченным и неоцененным.



К концу третьего дня мои люди под руководством Кейта Гилеспи подошли к городу. Пусть не многотысячная, но человек в 120 точно, армия заняла позиции в лесной чаще. Выстроившиеся в ряд воины неподвижно застыли в лучах теряющего силу солнца. Их вытянутые вперед мечи чуть заметно покачивались на легком и, верно, потому незаметном для играющего ветре. Многослойная текстура облаков тихонечко ползла где-то сверху. Постаравшись, картину можно было бы назвать величественной, а может быть – даже монументальной.

Волнуясь, я нажал кнопку "F1" и уже через секунду смотрел на мир глазами полководца. Командир почему-то стоял спиной к своим солдатам. "Ну правильно, ведет в бой", – внутренне согласился я с командирской позицией. Повернуться на 180 градусов Кейт, понятное дело, не захотел, поэтому я указал его новое место мышью. Вместо молчаливого согласия или, в конце концов, интеллигентного "да", в ответ послышалось хриплое гыканье неграмотного гоблина. "Угу!" То был отзыв тупого крестьянина из WarCraft. В один миг потерявший мое уважение полководец начал маневр, и тут Braveheart произвел "недопустимую операцию" и пропал с экрана. Полигональные холмы Шотландии, армия верных мечников вместе с гоблином-предводителем исчезли, оставив меня наедине с проблемой по переустановке драйверов для новенькой TNT2.



[1] Бескрайние горизонты и отсутствие всяческих ограничений на угол наклона камеры — главное достоинство графического "движка" Braveheart. На другой чаше весов — невысокое качество моделей и периодически возникающие "глюки".

Криво-вата

Нет, демо-версия не ошиблась. Графический "движок" действительно страдает всеми известными науке видами заболеваний. Он иногда запинается на самом быстром в редакции 3D-акселераторе, дружелюбно пускает камеру внутрь людей и зданий, бесстыдно обнажая их полигональную и, в общем, убогую сущность, может поднять здание над землей или закопать забор под землю, – меняя угол зрения, вы добьетесь самых фантастических эффектов.

Не то, чтобы подобные фокусы сильно раздражали. Мы понимаем, большое видится на расстоянии, и если "они" решили полностью оцифровать территорию целого государства, то "мы" должны смириться с неизбежными погрешностями при моделировании насекомых. Да, не все муравьи будут отображены правильно! Но деньги за билет никто не вернет, потому что мыслить надо глобально.

И мы не станем требовать денег, мы все поймем, но простим – едва ли. Отношение к "одной из самых ожидаемых" уже не то. Целостность восприятия нарушена, класс потерян, благожелательность стремительно утекает в щели между полигонами, мы напрягаемся и ждем следующего подвоха (преподаватель: "два" у вас уже есть. Продолжайте). Игра нервничает и начинает совершать одну ошибку за другой. Диктор в tutorial называет кнопки управления не так, как они подписаны. Разработчики интерфейса ошибаются с количеством кнопок ровно на порядок. Гейм-дизайнеры, по недоразумению, конечно, вводят вместо одного сорта хлеба целых четыре, и когда количество ресурсов достигает сорока двух, мозг включает "зеленые" функции и просится на покой. "Я всего лишь хотел послушать пластинку!" Вам тоже трудно? Вы просто обленились и не даете игре возможности показать себя во всей красе. Может быть, потому, что в нее неинтересно играть?

Или сложно?

Первым делом игрок выбирает клан. Кланов действительно 16, и выбор определит не только стратегическое месторасположение "столицы", но и "характер" местных жителей и их лидеров. Стоит вчитаться в скупые строки описания кланов, ибо банальностей



[2] Defender of the Crown вернулся?!

"хорошие дипломаты, плохие ученые" вы здесь не встретите. Вместе с кланом вы получаете двух персонажей – лидеров. Эти люди имеют имя и фамилию, внешность и десяток параметров, из которых весьма важным является leadership. Как в самой настоящей ролевой игре, разработчики разрешают нам слегка изменить характеристики будущих полководцев. Вряд ли это поможет существенно изменить ход игры, но нам приятно.

Война начинается не сразу, поэтому желающим оценить скорость игры в 3D придется сначала разобраться с управлением. Уверен, в финал выйдут лишь самые достойные. Причем тех, кто любит играть в 3D, среди них не окажется совсем. Впрочем, это так... черный юмор. Интерфейс управления действительно здорово запутан. Создается впечатление, что разработчики добавляли кнопки с различными режимами и функциями постепенно, по мере возникновения надобности, и в самые произвольные части экрана. Картинки на кнопках не помогают разобраться в их назначении, а только путают. Банальная операция – отправка торгового каравана – займет у вас немало времени. Стоит ли превращать историческую стратегию в Braveheart Tycoon? – я не уверен в этом. Когда количество захваченных территорий перевалит за первый десяток, жить станет очень трудно.

Конечно, есть "советник". Установив пару рычажков в положение "авто", вы обезопасите свой разум от перегрузок и сможете сконцентрироваться на решении проблем государственного масштаба. Впрочем, скоро обнаружится, что заняться особенно... нечем. Вестники мира разосланы по соседям и благополучно убиты, одни крестьяне стали рабочими и производят дубины, другие сооружают защитные укрепления, караваны снуют через границу. Игра играет в себя сама, и нам становится скучно. Смысла играть с "советником" нет никакого, и все, что нам остается, – только воевать.

Война без особых

Система формирования армий выглядит прекрасно. Мы хватаем слоняющихся без дела крестьян и превращаем их в "фанатичных новобранцев". Или не слишком фанатичных, все зависит от отношения местного населения к своему господину. Солдаты вооружаются произвольным способом, но... товар только со склада. Есть на складе топоры? Берем топоры. Нет кольчуг? Воюем в рубашках. Отряду полагается лидер, если ваши "закончились", попробуйте нанять чужих, со стороны – только учтите, это стоит денег.

"Тысячи юнитов на одном игровом поле" остались за кадром. В Braveheart под нашим началом согласны воевать не более 120 человек. Впрочем, это значительная цифра, особенно если учесть, что все они – совсем-совсем трехмерные и выглядят вполне прилично. Добавьте сюда формации, всегда новый рельеф, возможность взглянуть на происходящее глазами непосредственного участника, и... молитесь, чтобы процессор не подкачал в трудную минуту. Как и в любой RTS, независимо от количества степеней свободы, воевать можно тупо, "лоб в лоб", и умно, заходя "с флангов". Теоретически, тщательно подобрав действующих лиц (мечники, лучники, конники) и умело используя рельеф, можно меньшим числом одолеть солидную армию врага. На практике же игрок не хочет рисковать накопленным "добром" и атакует обычно "в лоб", будучи уверен в исходе боя. К сожалению, большинство моих баталий в Braveheart были именно такими, но я не склонен относить этот факт к недостаткам игры, скорее это следствие моей нелюбви проигрывать. Терпеливый стратег сможет дожить до времен, когда кузнецы научатся ковать мечи потрясающей убойной силы, лидеры самых крупных кланов возведут огромные замки, а отношения между конкурентами будут выясняться исключительно с помощью баллистического (от слова "баллиста") оружия. Увы, на финишную прямую выйдут не все, далеко не все. В Braveheart есть все или почти все, но нет главного – игра не увлекает за собой.

Печально

Месяц назад никто не думал о таких мелочах. Из Braveheart получался безусловный лидер – красавец с волевым подбородком Мела Гибсона, бюджетом Eidos и бескомпромиссным подходом к делу настоящих шотландских разработчиков из студии "Красный лимон". Радость и хлеб журналиста, новое слово в жанре стратегий, Lords of the Realms, помноженный на Myth, "только с полигональными юнитами", не забывали добавлять самые въедливые, будто этот факт означал хоть что-нибудь, кроме недостающих пары десятков кадров в секунду на экранах наших мониторов.

Очень важно было прочувствовать, что нас ждет не просто тактический симулятор или банальная RTS, а "полноценная стратегическая игра" с мощной экономической системой, производством, дипломатией и параметрами у героев. Самое страшное, что все так и вышло. Только кто мог знать, что ресурсов окажется аж 42 штуки? В каком кошмаре могли привидеться девять рабочих гильдий в каждом графстве (а графств знаете сколько? ууу...)? Разработчикам явно не хватило опыта создания больших, "настоящих", стратегических игр. Увлекшись придумыванием ресурсов, они забыли о нас – простых ребятах с соседнего двора. Тактическая часть тоже не доведена до совершенства и на самостоятельную игру не тянет. Коктейль, вместивший в себя рекордное количество ингредиентов, большинству из нас покажется неудобоваримым. Разумеется, найдутся и гурманы, которые попросят добавки. Но лично я лучше встану в другую очередь. Здесь, знаете ли, всегда найдется что-нибудь новенькое. EXE

BRAVEHEART

РАЗРАБОТЧИК: Red Lemon Studios

ИЗДАТЕЛЬ: Eidos

По крайней мере в запасе всегда есть "Сегун"...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200+ (Pentium II 233+, если нет 3D-акселератора), 32+ Мбайта RAM, 6X CD-ROM, DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Очень рекомендуется Direct3D/OpenGL-совместимый 3D-акселератор.

СЛОЖНОСТЬ: высокая
ГРАФИКА: ★★★★
МУЗЫКА: ★★★★
ЗВУК: ★★★
УПРАВЛЕНИЕ: ★★
СЮЖЕТ: ★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ: 3.5



ШЛИ ГОДЫ...

CIVILIZATION II: TEST OF TIME

•Олег Хажинский•

В самом названии игры заложена большая доля иронии. "Испытание временем" проходит не столько виртуальная цивилизация, которой, в общем, все по барабану, а сама игра. Игра, возраст которой скоро составит десять лет, без особенных изменений дожила до наших дней и не собирается уходить на пенсию. В этом году две "Цивилизации" уже осчастливили публику своим появлением. Чуть задержавшись, на сцену выходит "настоящее" продолжение от MicroProse.



интезированный голос был женским. "Выберите уровень сложности". Антон медлил. "Сложности уровень выберите". "Уровень выберите сложности!" – настаивала электронная дама. Антон помялся еще немного и наугад выбрал уровень "Король". "Семь, включая алиенов?" – игриво предложил компьютер. "Давайте", – пожал плечами Антон. Совместными усилиями активность барбарианов была установлена в положение "restless tribes", а новое племя стало называться "американцы". Антона переименовали в Авраама Линкольна.

"Авраам! – Концентрация пафоса в голосе увеличилась ровно вдвое. – Вам предстоит стать лидером американцев. Пусть ваше правление будет долгим и благополучным. Американцы обладают знаниями в области Ирригации, Добычи полезных ископаемых и Дорог. Нажмите "ок" для перехода в следующий экран". Авраам нажал кнопку и увидел сеттлера.

Так же, как и десять лет назад, он стоял посреди абсолютно черного экрана и искал подходящее место для закладки города Вашингтон. Линкольн поморщился, пытаясь отогнать навязчивое дежа-вю. "Не забудьте построить воина для защиты города", – предупредил компьютер. "Хорошо, хорошо", – ответил Авраам голосом Ивана и проснулся.

Сон номер 2

...Но уровня сложности "Король" уже не было. Вместо него на экране была совершенно другая надпись – "Order", что по-русски означает "порядок". "Семь?" – Голос перестал быть женским, теперь это был охрипший робот. "Включая алиенов?" – догадался Авраам. "Каких алиенов, родной? Вы их давно ассимилировали. Паранормалы чертовы..." Уровень активности барбарианов остался без изменений, только теперь назывался модно: "эко-дефенс". Американцев почему-то не оказалось. В списке значились клерисы, джирда, селефон, кадре и десяток других народов. Не рискуя задавать вопросы простуженному, Линкольн выбрал клерисов. Жить будете в "дефенсибль компаунд, – предупредил робот и, мигом подобрев, закричал: – Джо дан Бохр! Вам предстоит стать лидером клерисов. Пусть ваше правление будет долгим и благо..." "Какой Бохр?! Я – Абрам! – возмутился Линкольн. – Меня ждут дорогие американцы..."

"Тогда вам в Extended Original Game, – посуровев, отвечала машина. – А здесь Science Fiction. И вообще – не мешайте работать. Эти... клерисы владеют знаниями в области Культвейшн, Рифайнинг, Код оф траст и Dorogi. Всех благ!"

...На месте сеттлера стоял мужчина в зеленой рубашке и старомодных солнцезащитных очках. Это был колонист. Он растерянно озирался в поисках наилучшего места для строительства города The Temple. Темнота вокруг скрывала квадратики инопланетных джунглей. Робот что-то начал говорить о guardians, которые вместо воинов, но Джо дан Бохр не стал его слушать. Вместо этого он, как учили, выдернул шнур и выдавил...

Последний сон

Бохра сразу же предупредили, что теперь его зовут Октобай. Разговор вел седой старец в пыльном магическом халате неопределенного цвета. Октобай не имел





[1] "Фантастическая" карта. Острый глаз различит инопланетные флору и фауну, великолепный Star City на берегу кислотного океана. [2] Подводный мир? Не угадали! Одна из планет в sci-fi-сценарии, совсем-совсем без воздуха, поэтому так мрачно.



[3] А вот и обещанный подводный мир.

ничего против и даже повеселел, обнаружив утерянный совсем недавно уровень сложности “Король”. Увы, следов американского племени отыскать не удалось. Государство, которым предстояло руководить Октобаю, называлось Инфидель. Первый построенный город – Кракоторум. Колонистов не было, но появился сеттлер, успевший постричься под горшок и отрастить окладистую бороду. Воины здесь тоже звались инфиделями, очевидно, из чувства патриотизма. Играть надо было сразу в четырех мирах – на земле, в подземных пещерах, на океанском дне и в воздухе, среди облаков.

Как объяснил Октобаю голос, играть придется долго, около пяти тысяч лет. “Семьдесят пять на сто двадцать клеточек, да помножь на четыре, дурило! – учил его старик. – Пока не обойдешь все, не будет тебе счастья”.

Шли годы...

И потом

Практически все успевшие уже появиться на Западе рецензии на Test of Time (ToT) содержат замечательную фразу: “...и все-таки Test of Time больше, чем просто аддон”. В ней все: и долгие годы ожидания, и глубокое разочарование результатом, и попытки скрыть детскую обиду, и понимание, которое приходит с возрастом. Действительно, что вы ждали? Что MicroProse вдруг бросит шапку оземь, найдет Сида Мейера-2 и сделает совершенно новую игру? Забудьте об этом. Просто забудьте. Роскошь эксперимента могли позволить себе Firaxis и Activision, но только не владельцы лицензии на “Настоящую Цивилизацию”.

ToT в троице “Цивилизаций” этого года – самый большой консерватор. Разработчики практически полностью сохранили переходящий набор принципов, не поступившись ими даже в мелочах. Карта все также не хочет ползти при помощи мыши (позор!), сеттлеры не имеют автоматического режима и требуют постоянного внимания, не сделана даже очередь на строительство внутри городов. Короче, все радости микроменеджмента на полную катушку.

С другой стороны, сказать, что все недостатки Civ II в полном составе перекочевали в ToT, тоже нельзя. AI стал умнее. Добавлено множество мелких и, может быть, не заметных на первый взгляд моментов, меняющих облик игры. К примеру, те же сеттлеры теперь не привязаны к родным городам и больше бродят в глубоком тылу противника. Или вооруженный мечом египтянин, независимо от боевого опыта и толщины скрывающих его стен, не сможет в одиночку потопить авианосец. Это радует.

О таких мелочах, как слегка измененный интерфейс, глобус вместо карты и столбики вместо кружочков писать не хочется. Это так, ерунда. Два самых серьезных нововведения, появившихся в ToT, – это анимированная графика и возможность играть одновременно на нескольких картах. Остановимся на них подробнее, пока на странице еще есть место.

Подробно

Графика, как было модно говорить в прошлом году, “полный отстой”. Это если судить ее по мировым стандартам-99. Rites of War, прости госсциди, красивее в сто раз. Если же брать за начало координат Civilization II, тогда все в полном порядке. Неподвижные комочки юнитов сменились живо анимированными персонажами, каждый из которых в отдельности, может быть, и выглядит отвратительно, но все вместе (а знаете, как их много?) вызывают уважение. И еще звуковой фон – все, что движется, производит звуки и порой совсем неплохие. Впрочем, вся эта цветомузыка не имеет для прожженных поклонников игры решающего значения. Слушайте дальше.

Возможность играть сразу на нескольких полях (четырех максимум, если быть точным) разработчики сценариев использовали очень мудро. В “оригинальной расширенной” миров всего два – “земля” и “альфа центавра”. Причем, если рас играет семь, то последняя отправляется прямиком к звездам, развивается там 5000 тыс. лет в гордом одиночестве, копит злобу, и когда мы наконец отправляем на “альфу” первых колонистов, как... вдарит нам по первое число! Или другой вариант – кто-то из конкурентов на Земле посылает корабль на “альфу” первым, подписывает с инопланетянами договор о стратегическом сотрудничестве и здорово осложняет нам путь к победе. Важно понять, что multimap – это не просто несколько сценариев подряд, это одна игра. Пока вы исступленно поливаете лазерным огнем города вражеской планеты, армада противника может заниматься тем же самым у вас дома. Если на Земле останутся силы – вы отразите атаку. Если же нет – ищите последний save.

В “научно-фантастическом” варианте нам предлагается колонизировать четыре планеты в удаленной звездной системе и, таким образом, найти путь домой, на Землю. В “сказочном” – отразить атаку темных сил, причем воевать надо в четырех “плоскостях” одновременно. “Фишка” со множеством карт делает игру значительно разнообразнее, это точно. У сценаристов развязываются руки, и процесс (изученный за десять лет вдоль и поперек) приобретает новые краски. Хватит ли этих красок, чтобы привлечь внимание утомленных игроманов? Второе место уже на первой неделе продаж, между прочим. Цифры говорят сами за себя. К счастью, говорить за других они пока не пытаются. EXE

CIVILIZATION II: TEST OF TIME

РАЗРАБОТЧИК MicroProse

ИЗДАТЕЛЬ Hasbro

Если само слово “Цивилизация” еще не вызывает у вас аллергии, смело тратьте ваши денежки. Особенно рекомендуется поклонникам классического стиля.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 200), 16 Мбайт RAM (рек. 32), 6X CD-ROM, SVGA (2 Мбайта минимум).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

60 Мбайт на HDD (рек. 235).
Многопользовательский режим на 2-7 человек. Требуется модем 28,8.
Официальная Интернет-страница игры: www.civ2.com.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★
ЗВУК	★★★★
МУЗЫКА	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



МУРКА В ЗАКОНЕ

STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

• Андрей Ом •

Я всегда подозревал, что маленькие доны Карлито появляются на свет именно в молочной кухне. Через пару лет они уже обзаводятся черными с отливом костюмами, сутенерскими усиками и автоматами Томпсона, а еще через некоторое время начинают говорить с замогильными интонациями, курить и грязно ругаться.



Кстати, в меню нам сразу же позволяют выбрать персонажа (исключительно из эстетических соображений, никакой практической пользы), и претенденты на звание наших любимцев помимо звучных имен отличаются колоритнейшими внешними данными профессиональных мачо. Замечу, правда, что выглядят они, кроме "клоуна" в цилиндре, как реальные преступники, – отчего получается вполне нешуточный контраст с самой игрой, где гангстеритто сплошь спрайтовые и жуть как напоминают карикатуры из древнерусского журнала "Крокодил", изображающие несунов, бюрократов и наймитов Дяди Сэма.

Что он сказал, Бруно?

Чтобы родиться в этом грешном мире, у новых Street Wars нет решительно ни одной уважительной причины: гангстерские, условно говоря, стратегии давно перестали умилять. Упрощенные СимГорода не являются хоть сколько-нибудь модным жанром, и денег на них не сделаешь ну никак. К тому же здесь есть свой монополист, и тоже на букву "мэ" – Maxis. Ничего нового в игре нет – то есть абсолютно ничего. Проект за версту разит губительной малобюджетностью и какой-то, понимаете, неамбициозностью. Он принципиально не намеревается перевернуть жанр с ног на рога, не называет себя "новым измерением", "прорывом" и прочими звонкими словами. Игра могла бы, в конце концов, назвать себя пародией, но она не делает и этого – весь юмор только в заставках, сам процесс убийственно серьезен. И это очень плохо. Это не лечится. Задавить, спеть на пепелище комические куплеты и благополучно забыть? Тоже особо не за что – формально придраться не к чему. Приличная графика, местами играть даже интересно, а старший по званию авторитет отдает приказы со вполне правдоподобным сицилийским акцентом, иногда вставляя в свою речь ругательства, которые начинаются на букву "f". Впрочем, и здесь брань какая-то натужная – до Kingpin ну очень далеко. По всему видно, что в Studio 3 (на своем сайте они называют себя "ведущей девелоперской студией Европы", каково?!) думают, что раз бандит, то должОн выражаться. Штамп такой, видите ли.

Между тем, если в упомянутом Kingpin матюки прекрасно сочетаются с обликом татуированного угрюмого бычья, то здесь они весьма дико контрастируют с детсадовскими мультяшными мафиозо. А это, вообще говоря, визитная карточка SW: в интро ошибшиеся дверью рэкетиры натурально напрочь вышибают дух из ни в чем не повинного обывателя. Все обставлено как этакая комедия, с соответствующими звуками и ракурсами а-ля "Идиот и еще глупее".

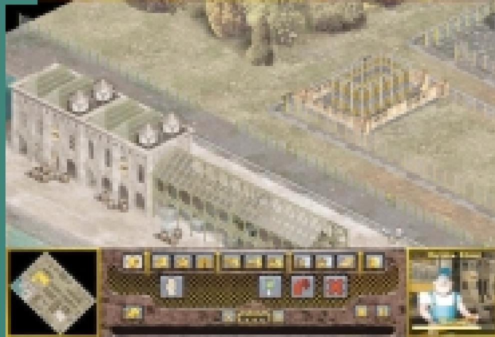
Не смешно.

Украл? Выпил? В тюрьму!

Все как полагается: наша красивая штаб-квартира возвышается посреди замусоренного городишки с домами-развалюхами. Сколько-нибудь порядочных людей в нем просто нет, все население делится на нашу банду, вражескую банду, алкоголиков, маньяков и полицейских. Очевидно, обыватели остались на ПМЖ в



[1] Криминальная хроника. "Убэри камэру, дарагой!" завода, правда, пацаны?



[2] Набережная — хорошее место для цементного

Constructor, о родственном отношении которого к SW мы сообщали вам в .EXE #5. Их счастье.

Первым же доступным зданием становится не что-нибудь, а конкретно цементный завод. “Ага!” – думаем мы и озираемся в поисках конкурирующей концессии, кандидатов на прогулку по морскому дну. А вот нет такой буквы в этом слове – цемент используется не по прямому назначению, а для банального строительства – молочная кухня, питейное заведение, больница (в определенных кругах принято называть ее ласково – “больничка”), кладбище.

[3] Все, что нужно для произведения на свет рабочего, — буханка хлеба за три двадцать и суп из пакетика.
[4] Для этих портретов разработчикам явно позировали охранники близлежащей стоянки или колхозного рынка.





О местном производстве, кхм, детей и денег очень доходчиво рассказал профессор Хажинский в том же майском УЧУ, теперь позвольте мне остановиться на некоторых пикантных подробностях. Так, в помещении Headquarters можно непостижимым способом сотворить из чернорабочего (вероятно, в спецовке с пузырями на коленях) модно одетого fixer’а в белом. Сей джентльмен может, помимо заказных убийств, заниматься присвоением вражеских зданий и привлечением клиентов в пип-шоу и кабаки. Последняя опция выглядит премило – с возгласом “They are history!” фиксер приближается к проходящему мимо пропойце, метким выстрелом ранит его и на руках несет в бар, где тот моментально приходит в себя и становится завсегдатаем. То ли еще будет!

Из трех работяг можно слепить собственно gangster’а с шотганом (первый по-настоящему реально правильный пацан в игре, надо заметить), дальше придется переводить рабочую силу на все новые и новые разновидности киллеров. Как-как вы говорите, реализм? Ха.

Очередная неочевидная “фича” – зоны влияния местных организованных преступных группировок отмечены горящими бочками, каковые почему-то доставляют нам прямиком из местного муниципалитета. А еще нашим бандюкам для поднятия боевого духа решительно необходимы зеленые насаждения. Странно здесь все, честное слово.

Дальше. Если пришлось невзначай кого-то пристрелить, не стоит впадать в отчаяние! Останки лучше побыстрее сгрести в охапку и оттащить на местное кладбище – полиция почему-то думает, что так надо, и моментально успокаивается. Ну понятно – шел, споткнулся, упал на нож. И так двадцать восемь раз. Если времени на сокрытие трупа нет, от места преступления нужно хотя бы отбежать метров на несколько. Тоже помогает.

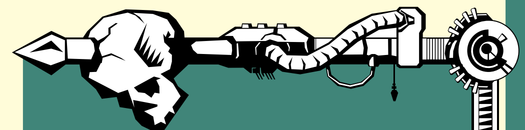
Но не милицанеров и не конкурирующую козаностру вы будете проклинать страшными проклятьями, если все же решитесь взяться за SW. А вовсе даже постоянные поджоги, которые устраивают оппоненты. Занимаются они этим с завидным упорством и постоянством, и денег на ремонт попорченных зданий уходит невероятная прорва – никакой стрип-клуб и бильярдная не окупят издержек. Вторая беда – маниаки. Это местное стихийное бедствие приключается случайным образом, особые приметы – глаза красные, зубы не чищены, пакет на голове и бензопила “Дружба” в руке. Все громит, всех режет. Авторы, вероятно, всерьез думают, что это смешно и интересно. Вообще, по меньшей мере одна черта Constructor’а здесь поселилась на веки вечные – жуткая замороченность строительства, экономической системы и вообще хозяйства. Если в C это выглядело оправданным (СимПрораб, помните?), то здесь хочется в бой, а не заниматься глупостями.

Выглядит все, повторюсь, неплохо. Миниатюрный экранчик внизу справа показывает всякие забавные трехмерные сценки в зависимости от контекста: дебош в подопечном баре, скучающего без дела киллера и прочие атрибуты сурового гангстерского быта. Домики изображены весьма мило, даже, прямо скажем, в пасторальном стиле Hasbro и ее RCT. Кажется, вот-вот донесется радостный детский визг. Городов всего пять, миссий много.

Приезжайте к нам на Колыму

Пользуясь случаем, хочу передать привет Studio 3, Infogrames, а также всем тем, кто надумал или в ближайшем будущем надумает стряпать RTS на криминальную тему. Мы с вами взрослые люди, тенантс! Оставьте вы в покое псевдоитальянскую мафию, уберите успевшие всем насмерть надоесть томми-ганы, не тревожьте прах дона Капоне и иже с ним. Понятно, что для симулятора отечественных братков еще явно не созрела ни индустрия, ни потребители, но есть же триады, якудза, в конце концов. О, какую ШИКАРНУЮ игру можно было бы сотворить!..

В следующей жизни, не раньше. EXE



STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

РАЗРАБОТЧИК Studio 3
ИЗДАТЕЛЬ Infogrames

Здравствуй, моя Мурка, и прощай. Абсолютно никакая игра.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200+, 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), 6X CD-ROM, DirectX.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальная Интернет-страница игры: www.streetwars.com. Очень красивая, вся из себя на распальцованных Shockwave’ах.



Кислотное барокко

Андрей Ом

Что творится в небе Кастилии! Сам Panzer General прощается с прошлым и обзаводится навороченным трехмерным "движком" от Prince of Persia 3D, а вечно корявенькие внешне игры по мотивам WH40K наконец становятся вполне приличными и респектабельными продуктами.

Warhammer 40.000: Rites of War

Местную энциклопедию юнитов можно было бы издавать отдельным диском — все равно покупали бы, еще и в очереди выстраивались бы и номерки писали на ладонях шариковой ручкой. Ибо красиво, детально, неповторимо. Никакого отношения к реальности (да и кому она нужна, эта реальность?): скафандры пронзительно-синего цвета с ярко-оранжевыми шлемами, девастаторы абсолютно кислотных расцветок, десантники с роскошными стальными крыльями за спиной, в конце концов, Аватар в красно-золотых позументах и шикарном ритуальном шлеме, похожем на самурайский. В сочетании с довольно спокойными, местами идиллическими бэкграундами картинка получается сногсшибательной, особенно когда все это бегает, мельтешит, машет крылами и стреляет друг в друга из оружия жуткого вида. И вовсе это не попса, как, я слышу, шипят сквозь зубы особо радикально настроенные читатели, а уникальный жанр sci-fi-fantasy, барокко и прочий постмодерн. В одном лице. Очень интересное масскультовое явление.

В сочетании с довольно спокойными, местами идиллическими бэкграундами картинка получается сногсшибательной...



1. Историю появления Аватара в красках рассказывает интро. Страшное, доложу я вам, дело!



2. Зима. Местные юниты кислотных цветов (в этой вселенной они называются "реджименты") замечательно смотрятся на белом фоне.

Кстати, давайте сразу определимся с терминами. В определенных кругах называть персонажей Warhammer "юнитами" не принято — это regiments. В настольных, понимаете ли, играх одна фигурка символизирует многочисленный отряд. По странному стечению обстоятельств, в военных играх ситуация такая же. Так что — реджименты.

Panzer Warhammer

На всякий случай в очередной раз повторим, что уши многочисленных "Генералов" торчат явственно — "движок" от People's General, что вы хотите. Коллега Олег Михалыч в нумере 7 сего года уже отмечал, что хексов поначалу совсем не видно. Это, конечно, иезуитская хитрость со стороны Dreamforge — стоит запуганному нашими нападками в адрес wargame'ов читателю издать облегченный вздох, осмотреть диспозицию и попросить скаута сходить на разведку, как — сюрприз! — веселым светом зажигаются окрестные... что бы вы думали?.. правильно, они, шестиугольники. Ну ладно.

Весь процесс — тоже вылитый "Очередной General", с кнопочкой "End Turn" и нереалистичным масштабом, зато с колоритом WH. Понятно, что девастаторы — это вам не банальные танки M2A1 Shwartzkopf, в этом смысле у RoW все в порядке: каждое соединение (всего их восемь классов) может похвастаться собственным карточным фокусом. Красные, похожие на елочные игрушки, Jump Troops весело скачут к противнику, аки кузнечики, и режут его бензопилами вдребезги пополам; крупнокалиберные Wave Riders, ос-


3


4


5

таваясь на месте, получают дополнительные action points для стрельбы (а стреляют они — будьте любезны...); Psykers, местные Кашпировские, это вообще жуткое дело — оружие массового поражения. Зоопарк многочислен, изрядно красив и отлично анимирован. Рядовых здесь нет: каждый regiment — эпические герои, и происходят у нас не обычные стычки, а битвы богов с применением пси-энергии и запредельных сил, в чем, если кто не знает, и заключается основной пафос WH40K. Кстати, знакомых по Chaos Gate терминаторов-Ultramarines и знакомых по Final Liberation космо-орков не ждите: человечество в этой игре осталось за кадром, что и к лучшему, бо надоели. Свои проблемы решают Eldars, суть космическая версия эльфов, и Tyranids, монстры обыкновенные. Сингл-кампания только одна — за эльдаров, но в skirmish доступны и противники. Ничего особенного.

Фанаты дождались и еще одной вещи: их любимые молчаливые фигурки в этой игре заговорили, да как! Презренные потребители "Русских версий" могут считать, что потеряли даже не половину, а процентов 90 удовольствия. Так, наше виртуальное "я", Аватара Farseer, озвучивает реальный профессиональный актер Роджер Джером, а на диске в соответствующей директории хранится пара десятков mp3-файлов с готическим саундтреком. Браво!

Между прочим, интро показывает, как у них производятся полководцы (кошмар!), и похоже это на изделия Cryo, что в данном случае считается за комплимент.

Искусство... принадлежать народу!

В этот раз Dreamforge и SSI сделали очень большое дело — wargames начали превращаться из, хм, сугубо элитарного жанра во вполне массовое развлечение, и это есть неплохо. Измученная нескончаемыми Первыми Трехмерными и редкими Последними Двухмерными, публика начала забывать, что существует какая-то тактика, кроме "лепим танки-давим всех-You Win-Play Next Mission". Вы, конечно, будете смеяться, но в RoW работают такие замшелые трюки, как окружение и удар с флангов, с условием их уместного применения, разумеется. Плюс перед каждой миссией (общим числом 24) нужно определяться, какие реджименты отправятся с нами, а какие подождут до лучших времен — в зависимости от текущих задач. Чудодейственный эффект часто достигается сочетанием War Machines и Assault Units — когда таким образом я отбился от вражьих Психов (ДОСТАЛИ!!!) и в первый раз захватил хекс, символизирующий город, пришлось крепко задуматься о смысле жизни. Никакое это не военное искусство, само собой. Но все же ближе к нему, чем, например, ЦыЦ.

Вместе с тем, на местной карте можно обнаружить возмутительно аркадные артефакты и моментально, не отходя от кассового аппарата, угостить ими врагов. За Glory Points (на которые между миссиями можно пополнить воинство) легко по сходной цене приобрести некие бонусы, которые здесь носят гордое имя Strategies. Одна из таких, с позволения сказать, "стратегий" представляет собой орбитальную ковровую бомбардировку заданного региона. Однако!..

Обещанный г-ном О.М.Х. еще в июле РПГ-элемент, конечно, в наличии: отряды имеют тенденцию набираться ума-разума в зависимости от своих ратных успехов. Очень знакомое, скажем, по Dark Omen ощущение, когда излюбленный прокачанный отряд попадает под серьезную раздачу (а его хозяин по другую сторону монитора тем временем проклинает вражью артиллерию такими словами, что покраснел бы и грузчик), присутствует в полном объеме. Рецепт: save/load. Принимать как можно чаще. Кстати, здесь отличие опытных войск от салаг очень хорошо заметно, иногда невооруженным глазом, — это значит, есть стимул.

...битвы богов с применением пси-энергии и запредельных сил, и в этом, если кто не знает, и заключается основной пафос WH40K.

Словом, местами весьма. Да простят меня поклонники, первая игра по WH40K, в которую можно играть без насилия над собой и не завязывая предварительно глаза непрозрачной черной повязкой. Прогресс налицо, потенциал хороший. Это, кстати, не относится к фэнтезийному Warhammer — игры по его мотивам странным образом всегда использовали новейшие технологии.

Это все магия, точно вам говорю. Или пространственные пси-течения, кому как больше нравится.

P.S. Только что мы с OMX обсуждали, в какой оттенок синего лучше красить свежекупленных Ultramarines. Приехали. Говорят, местный lunatic asylum от редакции неподалеку. Носите нам передачи, дорогие читатели.

Warhammer 40.000: Rites of War

Разработчик	**Dreamforge**
Издатель	**SSI**

Резюме
У "Панцирного генерала" появился молодой амбициозный родственник. Wargames начинают выходить в люди. Warhammer завоевывает УЧУ. Все хорошо.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 200**
Память	**32 Мбайта RAM**
Видеосистема	**SVGA, DirectX**

Дополнительная информация
• Около 400 Мбайт на HDD.

Рейтинги

Графика	**4**
Звук	**5**
Музыка	**5**
Сюжет	**4**
Управление	**4**

Интересность
3,5

3. Осень. И на хексах растут деревья.

4. Разборка неизбежна.

5. Бей диаволов!



ЗВЕЗДНАЯ ЛАРА

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

• Андрей Ом •

Редактора физкультурного отдела найти так и не удалось... Ладно, смирились. Теперь ищем штатного ларомана сколько-нибудь приличного возраста и фаната Star Trek без в/п, с в/о и не б/у. Ибо соответствующих игр ожидается совершенно дикое количество.



У игр по мотивам Star Trek есть общий врожденный порок: они не трудятся объяснить, куда мы попали, что происходит и за что бороться. По дефолту предполагается, что в такое играют только фанаты (коих, как всем известно, на Американщине неимоверное количество), которые на счет раз поименно перечислят экипаж "Энтерпрайза", назовут длину ушей мистера Спока и количество серий в девятом сезоне показа. Ужас ситуации усугубляется как минимум тремя независимыми вселенными в составе сериала: собственно Star Trek, Next Generation и Deep Space Nine. Не спрашивайте меня, в чем принципиальная разница. Starfleet Command (SFC) без лишних разговоров выкидывает нас на экран выбора расы (шесть штук, амигос, ровным счетом), нимало не беспокоясь о том, что для нас Борги и Федерация различаются только загогулинами шрифтов и, с позволения сказать, дизайном кораблей.

Не совсем ясно, что там получится у свежеиспеченного стратегического подразделения Interplay по имени 14 Degrees East с его мыльным "Стар треком" во всех возможных поджанрах, но одно бесспорно: в случае провала они смогут добывать зеленую копейку на жизнь разработкой фирменного стиля и логотипов. Для визиток, например. Интерфейс у всех шести национальностей (насколько я понял, некоторые из них были придуманы эксклюзивно для SFC) заметно различается: даже курсоры разные, не говоря о расцветках, звуках и прочих спецэффектах.

Верно, счастливый момент рассказа собственно об игре я стараюсь всячески оттянуть, ибо там страшно и муторно. Но вот время пришло, и, размашисто перекрестясь и задавив ушанку ногой...

Маэстро Хорнет!

Хотите посмеяться? Формально, это отчасти симулятор! Эти люди думают, что необходимость забивать себе голову менеджментом энергоресурсов какого-нибудь Klingon Heavy Cruiser (почему бы, в конце концов, этим не заняться соответствующим бортовым компьютерам?!) имеет хоть какое-то отношение к симуляции чего бы то ни было. Какое безрассудство! Еще один несомненно симуляторный момент: сами авторы рекомендуют сразу после начала миссии переходить в режим Red Alert (защитные поля включены, оружие в полной готовности) и так перемещаться – в состоянии постоянного аврала. Зачем тогда режимы "Желтой" и "Зеленой тревоги", одному богу известно. Если вы, уважаемые читатели, сможете раскрыть эту страшную тайну, отправьте нам заказное письмецо. А лучше – посылку или денежный перевод.

Продолжаем разговор. Местный tutorial, он же academy, способен довести до нервного срыва даже брамин-йога: на все задания отведено крайне небольшое время, к тому же игра снова не затрудняет себя объяснениями, куда лететь и кого давить. Всем, буквально всем приходится заниматься собственноручно – даже перезарядку оружия в доках после боя нельзя поручить кремниевым мозгам компьютера. Мутные потоки ин-





[1] Это не "Энтерпрайз". Это его незаконнорожденный брат-близнец. [2] И вовсе это не фаянсовая киса, товарищ, а дредноут.





[3] Авторы не утруждали себя придумыванием кораблям звучных имен. Сказано — Light Cruiser! [4] Это художественное направление называется кубизм.

формации обрушиваются на обалдевшего юнгу: лента галактических новостей сомнительной полезности, термины вроде "phaser capacitor recharge rate", множество спецификаций непонятного оружия и уродливого вида кораблей. Все, разумеется, исключительно в текстовом режиме и схематичной графике. Боже мой, даже в соседнем по разделу инвалиде Cutthroats позволяют перед выходом в море повертеть трехмерную модель парусника!..

Поначалу дают покомандовать одним невзрачным кораблем и заставляют выполнять всякую занудную работу класса "подай-принеси-выйди вон": эскорт конвоев и курьерские миссии. Со временем наш киберкошелек начинает наполняться, удается разжиться новыми шаттлами и истребителями сопровождения. Тактики, собственно, нет – заряжай да стреляй. Миссии постепенно становятся все безумнее – как я уже говорил, за кого бы мы ни играли, мотивация действий весьма сомнительна. Зачем мы раздраконили ту станцию Федерации и кому она мешала – тайна сия великая есть. Зато имеется специальный экран, наглядно изображающий наши успехи в карьере и полученные государственные награды. Мечта всякого уважающего себя яппи. Еще можно производить сильные, понимаешь, рокировочки в высшем командном составе путем вербовки офицеров.

Миссии при всем том исключительно линейные. Я тоже нервно рассмеялся, когда это понял. А еще здесь можно ненароком обжечься о Солнце или врезаться в мирно висящий на месте астероид.

Отроки во вселенной

Все, конечно, помнят этот советский Star Trek – сюжетные линии блокбастеров мистическим образом схожи. Так вот, космос там был красивее. Здесь он мрачный, плоский (!) и похож на настольную игру (о родовых взаимоотношениях SFC с подобными играми вам уже поведал бвана Скар в прошлом номере). Астероиды и прочие планеты приходится объезжать по бокам! Черная дыра похожа на синий пакетик типа "фунтик", в которых имеют обыкновение продаваться семечки. В туманностях преднамеренно глючит оружие и моментально взрываются шаттлы и истребители. Это уже не говоря о психоделическом зрелище расчерченного в клеточку пространства. Каких таких псилоцибинов наелись придумавшие это авторы, история скромно умалчивает.

В SFC, по идее, имеется свободная камера, но это гнусная ложь. Слегка покрутить ее, конечно, можно (чтобы был повод налепить на коробку стикер "full 3D"), можно даже приблизить свою шайтан-арбу и полюбоваться ею вблизи, но лучше не надо. Все плохо. У авторов на сайте висят скриншоты, выполненные маслом в разрешении 1280x1024, но нервировать ими читателя мы поостережемся. Это тот случай, когда 640x480 смотрится мягче и роднее. А еще Interplay с Paramount Pictures, законченные мейджоры! Стыдно должно быть!

С динамикой все плохо. Одно из самых комичных в этой жизни зрелищ – то, как разворачивается крейсер Федерации. Я не в силах это описать, честное слово. По грации и быстроте маневр задвигает даже манипуляции десятилетнего "ушастого" "Запорожца" при выезде из гаражного кооператива. Бои выглядят неприятно – такое впечатление, что вокруг не космос, а кисель. Оружие, конечно, стандартное – торпеды (вжжж!....), Красные Тонкие и Зеленые Толстые лучи, и всякое такое. Зато корабли, кажется, Клингонов, пуляются такими симпатичными яркими вращающимися штуковинами.

Не поможет порошок, доктор не спасет

Играть во все это безобразие можно в двух случаях: если себя заставлять или если за это деньги платят. Вероятно, задумывалось, что хардкорные стратеги будут поминутно хлопаться в обморок только от осознания, что управляют почти всамделишным ромуланским фрегатом, а все прочее незаметно сойдет авторам с рук. А вот не получилось: для фанатов, скажем прямо, слишком тяжеловесно, для всех прочих – непонятно. По поводу недавней Birth of Federation OMX сказал: "MoO в подарочной упаковке". Так вот, SFC даже такого не заслуживает. Извините.

P.S. Мистика какая-то: все игры с заветным словосочетанием "Star Trek" в названии умерли у нас на руках, не приходя в сознание. Можно было бы, конечно, свалить все на наше невежество и бездуховность, так нет же – на Западе тоже повсеместные шумные провалы, даром что культ. Может, в консерватории что-то подправить? Ага, как же! В разработке сейчас находятся 6 (шесть) игр, осененных соответствующей лицензией, из них две (ST New Worlds и ST Armada) – в нашем жанре. New Worlds имеет слоган "Star Trek meets StarCraft". Очевидно, в темном переулке. EXE

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

РАЗРАБОТЧИК Quicksilver, 14 Degrees East

ИЗДАТЕЛЬ Interplay

Майки, значки, шарфики и Starfleet Command. Набор фаната Star Trek. Остальные будут сильно разочарованы.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32+ Мбайта RAM, 6X CD-ROM, DirectX.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуется ускоритель, да помощнее. В комплекте с игрой поставляется ролик ST New Worlds.

СЛОЖНОСТЬ	высокая
ГРАФИКА	★★★
МУЗЫКА	★★☆
ЗВУК	★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★
СЮЖЕТ	StarTrek

2.5 ИНТЕРЕСНОСТЬ

КВЕСТОЛОГИКА

ПЛАЧ ПО РОДИОНУ РОМАНОВИЧУ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

МАШИ АРИМАНОВОЙ

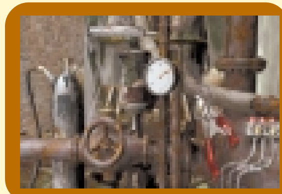
Или мольба о запрете квестового дела

(Через турникет на входе, через вестибюль, две двери, коридорчик и внутренний дворик, вверх по лестнице, сквозь железные сейфовые врата и два вахтерских — окрик “Куды с бидоном?!” — поста ворвалась она, опоила свежим молочком (гмм... двусмысленно... эротично...) ошалевших Гамлета и Дениса, уронила пикетский плакат на стол ББ, вышла точнехонько на середину квадратных редакционных метров, и...)





то сельсовет? Ой, запотело окошко мое негасимое, крошечное, четырнадцатидюймовое... А председатель кто? Ой, затвердели под пальчиками слабыми двухцветные буквообразные выступы панельки печатальной... Механизаторова дочка я, за правду болеющая! Ой, замучила бессонница, инсомнией по-докторски именуемая... А вы мне рот-то, ББ, не затыкайте!



Чует, чует мое исстрадавшееся, тоскующее сердечко пчелиного склада труженицы компьютерной нивы, что надобно срочно бухнуться остеохондрозными коленками в экологически неблагополучную пыль бездорожья расейского и двинуться тихим, но верным ходом к столице забубенной, великогрешной, дабы успеть подать в Думу Государственную, пока ее, окаянную, не разогнали да не переизбрали, челобитную слезную с нижайшей просьбой... А можа, лучше сразу в Кремль златоглавый, к самому президенту-батюшке, пока его, сердешного... Тьфу! Тьфу! Тьфу! Пусть сердешный выпустит всенепременно молниеносный указ, махом одним запрещающий все, все, все квесты! Русскоязычные, ихнеязычные, шизоязычные, фенеязычные. И которые в народные умы ослабшие вгрызлись, как “Последняя чугунка” эта распроклятая, и “Хроники чернокаменные”, и ироды музканальные, изверги хехекающие, внучка на кривую дорожку пустившие, говорить отучившие, и те, что шлепнутся вскоре, сочно-переспевшие, хоть и немного таких – давили их люди разумные, что тараканье твое, да так всех и не передавили...



Габриэля того же взять на просвет – жив-живехонек, грешник окаянный. А хроников у нас своих – как супеси.

Не медли, батюшка

Потому как терпеть более нельзя! Цельную ночку промучалась я, горемычная, на ихнем компе лукавом, и с зорькой бледной росистой выбегла на нашенское высокое крылечко и возопила благими матами: нельзя, мол, твари вы некорректные, из трех ушей поросячьих, хвостов двух бычьих, копыт шести конских-переконских, полутора вымени и четырех лифчиков двенадцатого размеру, невозможно сварганить буренку крутобокую, дающую по цельному ведру пастеризованного пятипроцентного молока витаминизированного, не-воз-мож-но! Инвентарищи утробу ненасытную сколько ни корми-пои, не будет счастья на землице нашей, сколь по углам за пикселЯми с лупой ни охоться, а каши серой в котелке дырявом головном больше не станет. Коса складная, в хозяйстве моем пригодная, что мастера Петровича за беленькую сварганить уломала, в комнатушках раскрываться не хочет, потолки портит. Носы клоунские крашеные идолам языческим вставлять детишек учат, безбожники! Помню, в году позапрошлом Гришка соседский Митьку уродищем пластилиновым обозвал, на катапульте залипающим, так ор такой на весь поселок наш городского типа поднялси, страх небесный! Внучек давеча часы с кукушкой разломал, все потрошителей каких-то ищет, спаси и сохрани...


Нет, не районный это сельсовет! Не наше!

И так меня распалили, так разозлили-раздразнили, что поняла, тугоумная, в чем причина нашенского массоподобного разложения мозгового! Не в спутниках всяких, не в бомбах ядреных, на Луне закопанных, не в инопланетных барабашках, чьи тарелочки сожитель мой в кондиционном виде над трубами печными сачком для мальков ловит...

А ты записался?

ВСЕ НА БОРЬБУ С КВЕСТИРОВАНИЕМ!

ОНО ужаснее зомбирования, анкетирования, страхования и кастрации, вместе слепленных!

ОНО!..

ОНО!..

Надысь сожитель мой законный вперся галопом нестроевым в кухню и, аки слонище оглашенный, принялся, аспид, шарить по кастрюлькам, сковородкам, латкам, ведрам, бакам, кадушкам и шкапчикам. Злыдень, вскрыл штыком трехгранным трофейным солонку и перечницу и бубнит, бубнит при этом вставной челюстью: допуск, допуск, родимые, дайте, на Темную Сторону лунную проклятую!

Ну, я ему ДАЛА мухобойкой, Петровичем сконструированной из полена сучковатого и протектора мотоциклетного, и не промахнулась!

А для успокоения психического быстрехонько подалась в укромный уголок, то бишь сеновальчик, к своему разлюбезному чтиву незабвенному, припадошному Федору Михалычу, к нетленному пособию.


Такой приличный с виду дядечка, а туда же!

Но, видать, как только открыла на священном месте, там, где Родион Романыч на дело сбирается, так и уснула-прикорнула на одеялке лоскутном...

Солюшен с топориком

Заходим, значит, мы с ним, убивцем-дилетантом и самоедом-профессионалом, в дворницкую, а я конспиративным шепотком, мол, Родя, голубочек, не торопись, не суетись, все обшарь, везде погляди, потыкай, покликай, за низом экранным следи, ящики да шкатулочки все с обратных сторон проверяй – может, прицеплено чего... Действуй, мол, как геймЕр опытный, с расстановкой, с чувством, со вкусом.

В валеночки сопревшие носище запусти, на дубленочке дырявой два клика делай – вдруг за подкладку закатилось... Ох и намучились, пока топор нашли, в двенадцати сборных частях по углам каморки студенческой на случай обыска внезапного распиханный.

Далее – на лестницу, в типовой питерский подъезд. Мрак! Стены-стеночки с плинтусами и потолками включительно словами разномастными обгажены – поди разбери, где адрес, а где квартирный номер старухин зашифрован... Тут и чернила, и остроконечные колюще-режущие предметы, и кровушка темная, натуральная, и дерьмецо пахууучее...

Это же суток пятнадцать понадобится, дабы в скопище нецензурщины искренней ниточку нащупать! Да вон еще баночка консервная подозрительная, коли ни к чему хваткой мертвой не пришпилена – берем.

Благо, трафарет у кота шмыгнувшего из пасти вырвали, наизнанку чудовище вывернув... Приложили его к стеночке бесконечной, и вперед, готово дельце.

А Родион Романыч мыслЯми своими внутренними экран засоряет, плюя на чувства мои осложненные, на следующий этажик рвется, к квартирке заветной, и ненароком так ногтем большого пальца правой руки отточенность топора в анимашечке вставной пробует.

В общем, залепил жвачкой серной, за подкладкой карманной обнаруженной, глазок дверной панорамный, поддел лезвием крючок дверной верхний, краем крышки консервной зазубренной язычок средний отжал, стелькой из валенка задвижку нижнюю подцепил, положил герой любимый народный и старушку, и Лизавету, и, автозасэйвившись, отложил в стороночку топорик, извлек из-под пальто длиннополого цепную пилу бензиновую, трехмерную, динамически освещенную, стал вдруг за фигуркой моей бледной гоняться! Экшен-лемент вставной пошел, будь он неладен, спасу от гнуса назойливого нет...

Еле проснуться успела! По макушку спасенную в сене, с томиком зачитанным в ручках дрожащих. Вернулась в избу, а старый опять обыск учудил! Судя по беспорядку и разору, круг на третий пошел. А собачка Пазла и кошечка Хинточка за ним, глюкнутым, с печи язвительно наблюдают.

Нет, запретить надо квесты!

Бесповоротно и окончательно!

Объявляю громогласно и открыто сбор подписей для вышеозначенного всенародного референдума. Мой емэйл...

(“Диктофон мне!” – кричал ББ, оббегая вокруг рабочего стола. Отбиваясь плакатом “ДЕТИ – ЦВЕТЫ, КВЕСТЫ – ДИХЛОФОС”, она выскочила в коридор... Упал Гамлет, пал Денис, но ББ шагал по телам... “Оклад!” – понеслось ей вслед. “Оклад немааалый...” Позже беглянку задержал взвод внутренней кремлевской охраны. Дружный коллектив взял на поруки, и вскоре под многозначительные “А что вы, Маня, думаете о...” на приказ о назначении тяжело и неотвратимо упала треугольная докторская печать 6-й душевнобольной клиники...)

Порнографии греческой нам не надо!
У нас своя не хуже!





ПЛОСКАЯ НОЧЬ

DISCWORLD NOIR

• Михаил Судаков •

Позвольте представить вам Терри Прэтчетта. Это он входит в Тысячу самых богатых людей на планете. Это о нем говорят (в том числе и известный многим Роберт Асприн) — "самый смешной писатель на свете". Но, поверьте, внешность г-на Прэтчетта тут ни при чем. Дело в том, что именно он придумал Плоский мир. Или Discworld, если вам так удобнее.



Попробую объяснить, что это за штука – книги о Плоском мире... Вы садитесь в кресло, наливаете себе кофе и спокойно углубляетесь в чтение... И, внезапно очнувшись, совершенно не понимаете, откуда взялась такая ярость в глазах домочадцев: "Хватит смеяться! Слышишь?! КОНЧАЙ РЖАТЬ, ПРИДУРОК!!!" Что это с ними? И что это за осколки на полу?

Короче говоря, старина Асприн прав на все сто. Прэтчетт – это нечто особенное. И нет ничего удивительного в том, что по мотивам его книг попытались сделать игру. Поправочка: четыре игры.

Цвет ночи

И если первая из них обитала на просторах легендарного ZX Spectrum, называясь Colour of Magic, то две следующие (с более стандартными названиями): Discworld и Discworld 2: Mission Presumed...? – прижились на PC. И вот, после стольких лет Терри осчастливил нас еще одной игрой про Плоский мир. Discworld Noir.

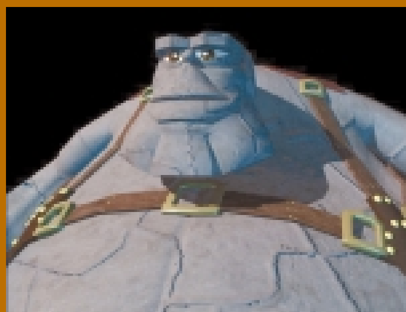
"Noir", как вы все уже, верно, знаете, это что-то вроде "мрачного криминального фильма". Определение весьма и весьма расплывчатое и, надо заметить, покрывающее практически все мировое кино от "чуточку мрачного" до "отчаянно безнадежного". Хотя опознавательные атрибуты все же есть: серия жестоких убийств, туча злодеев, усталый, циничный, не слишком принципиальный, балансирующий на грани закона главный герой и... Ночь. Обязательная, подавляющая, всевидящая и вездесущая ночь. Когда идет дождь – постоянно и бесконечно, как в самый долгий в мире осенний день, когда лишь единицы из встреченных вами людей вызывают приязнь. Атмосфера угнетенности и полной, застегнутой на все пуговицы серьезности. Какие уж здесь шутки... Впрочем, тогда бы это был или Филипп К. Дик, или Ридли Скотт – эдакий "Bladerunner в мире фэнтези" – но уж никак не Прэтчетт. Его, к счастью, "серьезным" не посмеет обозвать и отстающий на одну позицию член Тысячи самых богатых.

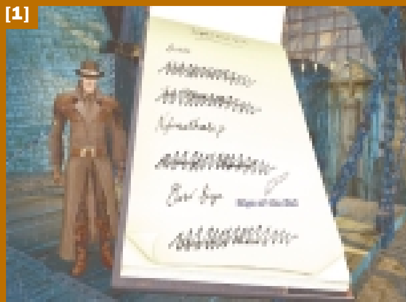
Главным героем Discworld Noir является вовсе не волшебник-недоучка, проныра и трус Ринсвинд (см. последнюю часть саги). А вместо верного Сундука здесь – обычный инвентарь, вызываемый по F2. Теперь (о, Маленькие Боги!) мы управляем первым в истории Диска (кстати, в Плоском мире очень легко получить звание "пионера" – достаточно совершить что-нибудь абсурдное с точки зрения этого мира; например, как некий Двацветок в свое время, можно стать "первым в мире туристом", отправившись поглазеть на достопримечательности насквозь пропитанного грязью и преступностью Анк-Морпорка. Увидеть Анк-Морпорк и умереть... чаще всего, одновременно) частным сыщиком по имени Лютон – двухметровым угрюмым типом, затянутым в дикий, но стильный гибрид плаща и кожаной туники.

Впрочем, история Лютона куда как более банальна. Один неверный шаг, одна маленькая – и единственная, между прочим! – взятка во время службы в Страже, и... Ему не осталось ничего другого, кроме как открыть свой бизнес. Дел мало, денег – еще меньше, клиенты – сброд и нищета, отбросы общества, любимая девушка ушла всего-то восемь лет назад... Если бы не Карлотта... Кто знает, на что способны отчаявшиеся частные сыщики? Эта женщина-вамп пришла к Лютону, чтобы отыскать своего якобы любовника Манди. Платит хорошо, жаль, что не вперед. Одна беда – темнит наша красавица, ох, темнит! Информацию из нее приходится вытягивать клещами, настаивая на встречах и постоянно нарываясь на холодное: "Мне не нравятся люди, тратящие мое время попусту, Лютон!".

"С тех пор как я стал частным детективом, у меня бывали плохие деньки..."

Вот такая завязка. Будьте уверены – с этого момента вы можете попасть куда угодно: в тюрьму, в "гости" к троллю-мафиози, даже в зловонную и грязнущую речку Анк, в которой трудно утонуть – проще разбить голову о "корку воды". Единственная река во вселенной, на которой без труда можно начертить контур очередного трупа, как выражается Лютон. В городе Анк-Морпорке много злачных мест... И все, как ни крути, придется посетить.





[1] А вот и знаменитый блокнот. Таких страничек в нем — 15 штук.

Что бы там ни говорили в нашем жанровом департаменте, а Discworld Noir не очень похож на стандартный квест. Если подумать, предметов в игре совсем мало, а уж местечек, где их можно куда-нибудь, гм, приткнуть, – вообще раз-два и обчелся. По сравнению с другими представителями жанра, конечно. Большую часть времени мы будем общаться. Со своей потерянной любовью, с подозреваемыми, со стражей (иногда – мирно, иногда – в стиле "Хочешь спуститься с лестницы, не слезая со стула?!" Но это – смотря на кого нарвешься: одно дело старый дружок Нобби, уныло коротающий бесконечную ночь за конторкой, а другое – бывшее начальство). Со Смертью, наконец!

Единственное, что нужно Лютону, – это улики и информация. Самый ценный предмет в игре – вовсе не ломик (хотя тоже полезная, универсальная железяка), а обыкновенный бумажный блокнот, в который наш частный сыщик записывает все, что считает необходимым. Фокус в том, чтобы убедить наше виртуальное "я", что да, да, черт возьми, это очень сильно смахивает на улику!

Записи в блокноте можно получить какими угодно способами. Поболтали с Карлоттой, накарябали: "Ман-ди". Нашли что-то непонятное (предметы – те же улики, разве что в блокнот никак не лезут), пообщались со знающими людьми – еще одна писулька. Просто до невозможности. Но вместе с тем, о Великий А'Туин, как же трудно! Как непривычно, что приходится думать и сопоставлять. Сопоставлять и думать. Ну и что из того, что труп висел вверх ногами? Ах, да, тогда он не мог ничего написать перед смертью... Но написал ведь! Своей собственной кровью, полную белиберду, но написал! Думай, Лютон, думай!!!

"...но еще ни разу я не просыпался мертвым"

Подчас "детективные" головоломки способны вызвать легкое умопомешательство, довести до полного отчаяния, но ведь, если разобраться, придраться не к чему! Да, иногда хочется ткнуть авторов носом в их же собственную тупость ("Я обошел все на свете, со всеми поговорил, использовал все предметы, а результата нет! На мыло!")... До тех пор, пока головоломка все-таки не решится. Тогда становится мучительно стыдно уже за свою слабую головку. Золотое правило Discworld Noir: "Семь раз подумай, один – заюзай".

И это еще не все. В середине игры (конец второго акта) нашего героя... убивают (неудачно получилось, верно? Но, собственно, ведь именно с этого момента вся наша печальная повесть и начинается). Лютон даже немного полежит в могилке, но – долг зовет и кровь играет – пора за работу. Подумаешь – стал оборотнем! Зато – новые способности. Если выбрать место позаброшенней да потемней, то можно перекинуться в волка. Острый нюх и отличный слух частному сыщику еще никогда не мешали. К тому же многократно возросшая физическая сила – неплохой аргумент в споре. Готовьте арбалеты с серебряными наконечниками, враги, ВерЛютон идет!

И все-таки... квестус стандартус

Я вас напугал, да? Discworld Noir в моем описании предстал чем-то несуразным и странным, action-подобным? Не волнуйтесь, дорогие-хорошие, на самом деле – это все тот же старый добрый квест. Хотя бы на вид. И если кто-то скажет, что, дескать, здесь плоские задники и трехмерные персонажи – не слушайте. Не персонажи, а персонаж. Лютон, собственной персоной. Остальные в подавляющем большинстве случаев (или вообще всегда – черт его разберет) являются частью бэкграундов. Не самой, увы, привлекательной частью.

Как великолепно проработаны характеры персонажей! Трус, Балбес, Бывалый, Волк и старушка Шапокляк... Шутки шутками, а ведь это жуткий по напрягу труд – создать такую уймищу народу, наделив каждого достоверными характерами и запоминающимися индивидуальными черточками. Вот капрал Нобби: "Если я не мог полагаться на него, как на друга... То мог по крайней мере рассчитывать на его прирожденную трусость". А вот задумчивый пианист Самуэль: "Он был не только первоклассным музыкантом, но было в нем еще что-то, говорящее вам: не стоит с ним ссориться". Вампир, между прочим. Или тролль по имени Малахит: "Малахит был одним из самых больших троллей. И, кроме того, одним их самых дебильных...". Сказка.

И как же обидно, что все эти лапочки больше похожи на марионеток, нежели на живых людей (или гномов, или троллей... не суть). Анимация дрянная. Ваши собеседники, как правило, или не движутся вовсе, или бестолково (и ужасно медленно, дергано) размахивают руками. Спасибо, хоть у Лютона с жестикуляцией все в полном. А за лица персонажей я бы кое-кого ассасина... ассисани... В общем, сделал бы больно. Ноль эмоций, понимаете? Ноль! Им может быть грустно, им может быть весело, они могут острить – все без толку. Одна и та же стандартная маска, не меняющаяся даже во время видеовставок. Буду честным до конца: герои Discworld Noir проявляют хоть какие-то эмоции только тогда, когда их убивают. И зря. Смерти тоже нужен отдых.

Переходящее знамя

Стоп, стоп, господа. Виноват. Я забыл про одну (самую главную, пожалуй) вещь – фирменный юмор Прэтчетта. Хотя бы ради этой "безделицы" вы должны попробовать Discworld Noir на зуб. И не важно, что в этот раз маэстро немного отлынивал от процесса создания игры. По его же собственным словам, ребята из Perfect растут от проекта к проекту, и теперь за ними практически не надо присматривать – и сюжет сами напишут, и построят вдоволь – молодцы, словом. Дело Плоского мира в надежных руках!

И ведь правда – справляются. Самый большой кайф в том, что Лютон не единственный остряк в городе. Есть и конкуренты – начиная с капитана Дженкинса и заканчивая бродячим псом Гасподом. "Я надеялся, что вы разрешите мне осмотреть корабль", – заявляет Лютон. "А я надеялся, что накоплю кучу денег и куплю себе гарем с экзотическими танцовщица-





[2] Через несколько секунд Карлотта... Молчу, молчу.

ми... Но, похоже, мы оба будем разочарованы", – отвечает капитан. Поверьте, это далеко не самый смешной момент в игре. Таких штучек здесь – бездна. Как песочных часов в доме Смерти.

Виновен, невиновен...

"Ты видишь здесь табличку "Склад мертвых ниггеров?! – вопрошал герой Pulp Fiction. – Знаешь почему?! Потому что ее здесь нет!" В случае с "Нашими выборами" я не столь категоричен, однако... Игрушке многого не хватает.

Про анимацию я уже говорил, хватит. Графика в целом весьма и весьма, но – всегда чересчур темновата. Пусть даже этого требуют законы угрюмого Noir, некую черту переступать ни в коем случае нельзя. Потому что иначе получаются разговоры с бесконечными черными силуэтами и отчаянный "пиксель-хантинг" в кромешной тьме. Особенно меня восхитило задание "Найди маленький спичечный коробок в большой комнате, не зажигая света". Даже зная, что коробок должен быть именно там, можно маяться бесконечно долго. А ведь таких подлых выходок (предупреждаю) будет несколько.

Иногда раздражают долгие подгрузки между локациями. Порой искренне удивляет кратчайший путь из точки А в точку Б, выбранный Лютоном. А иной раз нервирует излишняя невозмутимость персонажей. Так, со скульптором Роданом лучше разговаривать как можно реже, потому что после вашего вопроса он сначала завершает свою работу (от двух до пяти секунд), и уж только потом – весь внимание. Самое смешное, что от этого маразматика трудно чего-либо добиться, кроме малоинформативных "э-э-э" и "хм-м-м". Единственное, на что он способен, – делать пластические операции троллям. Лиц при этом не запоминает, поэтому его в местной мафии и ценят.

Ритмичная, острая hard-boiled-речь суховато-ироничного, в духе Хэмфри Богарта, Лютона прекрасно выдержана, как хорошее вино, в лучших традициях отчаянно рискующих героев "крутого" детектива. Но именно специфика детективного жанра обязывает диалоги носить сугубо функциональный, деловой характер. Да, это не Discworld 2 с его бесконечной болтовней ни о чем. Это, как уже говорилось, непрерывное выпытывание, вытягивание клещами и выдавливание по капле бесценной информации, что иногда не многим лучше. Мне это по нраву, а вот вас может быстро утомить, верно?

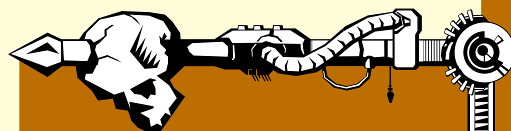

[3] Оборотни видят мир немного иначе. Цветные пятна — это запахи.

Знак качества

И все-таки, все-таки... Да, я уверенно беру на себя смелость рекомендовать последний Discworld тем, кого несколько предыдущих абзацев не вогнали в уныние. И дело тут не в том, фанаты вы Прэтчетта, или слыхом о нем не слыхивали. И даже не в том, насколько вам по душе Noir. Просто удалась игра, вот и все.

К тому же, знаете что? Я всегда мечтал поболтать со Смертью. А умирать ради этого... Как-то не хочется. Слишком уж серьезно.

P.S. Маленький совет. Не забывайте, что "использовать" можно что угодно и на что угодно. Запись на обстановку, предмет на предмет... Комбинаций масса. Но сначала... Вот-вот, подумайте. И не стоит жать ESC, когда Лютон заносит что-нибудь в блокнот. Мало ли что может случиться... Это касается и открытия новых мест на карте. Просто не жмите, и все, ОК? EXE



DISCWORLD NOIR

РАЗРАБОТЧИК Perfect Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ GT Interactive

Это смешно. Это интересно. В конце концов, это про Плоский мир! Если бы не масса мелких недоработок и некоторая "специфичность" детективного жанра — а предыдущие части носили пусть и остросюжетный, но отнюдь не детективный характер, — Grim Fandango в ногах бы валялась.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166+, 32 Мбайта RAM, 8X CD-ROM, SVGA Hi-Color, DirectX 6.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Около 650 Мбайт на HDD.





МЕЧТЫ В АМЕРЗОНЕ

AMERZONE

• Александр Башкиров •

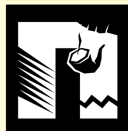


Магия путешествия будет жить всегда. Ураган, сорвавший с земли домик в Канзасе, кроличья нора, карта сокровищ, требующее проверки сногсшибательное открытие или наделенный магией талисман использовались в разные времена и разными авторами с одной и той же целью — для мотивации острейшей необходимости в путешествии, перемещении из точки А в точку Б, и, надо заметить, всенепременно с большим успехом.





[1] Тихое кладбище в Пуэбло.
[2] Александр Валебоу — старый алкоголик и маразматик, а по совместительству — выдающийся орнитолог.



Перемещение в пространстве было бы на редкость скучным процессом, не вызывающим никаких трепетных порывов тех крыльев романтики, что каждый из нас таскает за спиной в сложенном виде, если бы не та пугающая непохожесть точки А на точку Б, шокирующая воображение смена окружения привычного на окружение экзотичное, та самая сила, что когда-то повела заблудшие души бесчисленных фосеттов и стенли вверх по реке.

Любое путешествие – это всегда приключение; кроме того, любое путешествие имеет цель, а значит, оно может именоваться и поиском. И слова “квест” и “адвенчура”, точно “ром” и “смерть” для Билли Бонса, на данный момент для нас означают одно и то же. Чтобы сократить расшаркивания и представления, Amerzone – это традиционная адвенчура, или, если не быть столь формальным, упертый квест в законе, в основе своей имеющий литературно-графическую работу Бенуа Сокала с тем же названием. Произведение это – очень сильная ретро-фантастика жюльверновского склада, ностальгический мир неизведанной дикой природы белых пятен на карте мира и абсурдно сложных технологических изобретений, на которые способны лишь антипрактичные мозги человека, в жизни не покидавшего собственного рабочего кабинета с глобусом в углу. Хотя основной мотив там скорее конандойловский, научный поиск затерянного мира – далекой страны Амерзон.

Квест в законе

В качестве вступления можно отметить, что сюжетная линия Amerzone’а лежит целиком и полностью на совести Сокала, как и позаимствованная из книги обстановка ретроградной Франции и фантасмагорические картины берегов реки Амерзона. А исполнение – от Casterman, небольшой компании, работающей на Microids, – душевное и добротное, качественное, хоть и не изуродованное печатью гениальности. Извечные весы, на одной чаше которых – сюжет, а на другой – головоломки, тут уверенно клонятся в сторону прекрасной истории, хоть живых персонажей и немного – очень немного, можно сказать, мало. К тому же диалогом общение с ними назвать никак нельзя, потому что, во-первых, они обладают скорбной привычкой умирать сразу после своей ключевой реплики, и, во-вторых, центральный персонаж – тот самый бестелесный дух, неприкаянный странник, лишенный тени и способности говорить, нигде не оставляющий физических следов своего пребывания, зато наделенный панорамным обзором в триста шестьдесят градусов с неестественной перспективой.

Мир вокруг мертв и статичен, за исключением крохотных, практически незаметных деталей – навеки застыли океанские волны, но движущийся маятник в часах отсчитывает мгновенья бесконечности, а в подвальных помещениях можно наблюдать одну-единственную крысу, – и чтобы он хоть ненадолго ожил, надо сделать что-то чертовски значительное. Скажем, включить на полную мощность извращенный механизм или раздразнить свирепого с виду динозавра...

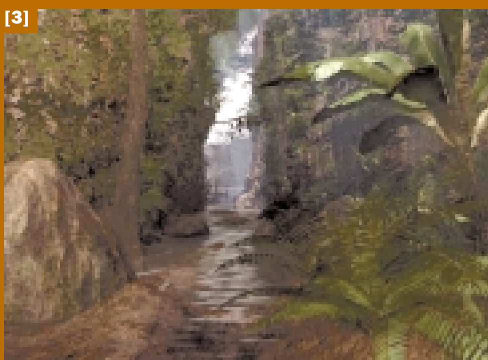
Там, где птицы летят

Да, надо, наверное, все же разграничить жюльверновские сборы на таинственном маяке Александра Валебоу и саму конандойловскую поездку на гидроплоте вверх по реке и дальше, в глубину джунглей и болот Амерзона.

Дикие гуси, тоскливо летящие в штормовой небосвод... Пришелец из ниоткуда, наш традиционно бесплотный призрак возникает где-то на туманном берегу Фарэ де Рошер, посреди серой равнины, и ветер воет, воет над пустой проселочной дорогой, ведущей к черному силуэту пронзающего свинцовое небо маяка. Там обосновался выдающийся тропический зоолог доктор Валебоу, когда-то давно, в тридцать втором году, вслед за птицами посетивший далекую страну и оставивший там свое сердце взамен одного большого и белого сувенира.

Это яйцо – священное яйцо племени Ововолахо, принадлежащее самой прекрасной в мире белой птице, что никогда уже не будет парить над вулканами. Перед смертью Валебоу просит об одном: вернуть яйцо, что хранится в подземелье маяка в специальной охладительной установке, обратно в Амерзон. Против все – начиная с сотрудников родного профессорского музея естественной истории, так и не давших ему грант

на эту экспедицию, и заканчивая правительством далекого региона, преддверья Амерзона. Возглавляет его парочка мерзких типов, один из которых, диктатор Альварес, когда-то был проводником Валебоу. А “за” – один только Дэвид Маховски, дряхлый священник миссии в Пуэбло, крохотной деревушки на месте старого форта, где когда-то был торговый пост конквистадоров, коротающий свои дни в церквушке неподалеку от скромной могилы, где вместе с индианкой Искумани упокоилось сердце молодого Валебоу.





[3] Узкая река в зеленом аду/раю Амерзона.
[4] Гидроплот собственной персоной.

Наследство профессора – это его дневники и деловая переписка, фотографии, рисунки и слайды, а также машинерия, которой обычный с виду маяк буквально нафарширован. Там даже есть скоростной персональный лифт и самодельный компьютер, использующий чудовищных размеров дискеты, а уж всяких подъемников, цепных кранов, вагонеток и приборов наблюдения за птицами – не сосчитать. Не забыть бы только генератор в подвале включить, чтобы кое-что из этого заработало... Понятно, что вся техника – лишь мертвый груз без записей Валебоу, в частности, его книги “Путешествие в Амерзон”, снабженной совершенно потрясающими рисунками и едва ли не полным сюжетным решением. Помимо устройства простейших водяных мельниц в условиях горных водопадов там можно почерпнуть массу других интересных сведений, к примеру, дату дня рождения профессора и – что в конце-то концов не так уж маловажно – местонахождение этого самого Амерзона.

Орнитолог в свое время решил эту проблему весьма просто – он всего лишь отправился за стаями диких гусей и нашел Амерзон. На шкале одного из наблюдательных приборов есть красный значок, указывающий направление. Вот только труд профессора надо штудировать очень и очень внимательно, с филателистской лупой в руках – на штриховом рисунке улетающих птиц есть одна крохотная пометочка, без которой проверить свою догадку никак не получится. А день рождения Валебоу, как не трудно догадаться, – это пароль к подвальному компьютеру, открывающему допуск к гидроплоту – вершине конструкторской, никогда-не-покидающей-кабинет мысли.

Путешествие на край ночи

Чудо-аппарат, совмещающий в себе катер, субмарину, парусное судно, вертолет, планер и устройство, перемещающееся при помощи выстреливаемых на расстояние крюков, – гидроплот, новый вариант. Старый, образца 32-го года, покоится где-то на дне морском. Валебоу утопил его на рифе Кораблекрушений во время первой поездки, с китами были проблемы... И хитрое приспособление, активирующее “крюкомет”, нам, кстати, придется достать именно с него. Гидроплот, везущий яйцо белой птицы, останется едва ли не последним островком первоначальных технологий в роскошных джунглях, где задачи носят куда более насущный и прозаический характер – избавиться от кита, улизнуть из тюремной камеры...

Сначала напрямик, через океан, там, где птицы летят, потом, когда кончится бензин, – дрейф в парусном режиме к берегам Амерзона. Рифы – вертолетный режим или субмарина; позже, в странствии вверх по реке, пригодится глайдер. Набеги на берег за бензином и дискетами со специальными функциями гидроплота делаем регулярно, успеваем получить по голове и угодить в каталажку Пуэбло. А в джунглях береговые экскурсы приводят к встречам с теми доисторическими тварями из книги профессора, что по рисункам воспринимались как горячечный бред. Перепончатые жирафы, трехрогие носороги и буйволы, ринопотамы с поркопотамами и питающиеся рыбой пехозавры с длинным щупальцем на носу. В жизни с буйволами не справились бы, если б не клаксон гидроплота. Жаль только, все время ломается... А уж эти невыразимо мерзкие кровососы! Фантазия Сокала бездонна и безжалостна.

Вообще, эта зацикленность на плоте как на инструменте выживания, пожалуй, несколько раздражает – вплоть до туземной деревушки, где яйцо проходит обряд инициации. Девочка-индианка, наркотические травы и собственноручно добытое кокосовое молоко – знаете, как бывает с этими инициациями... Тут уж без всяких скидок – суровые квестоманские будни, чистотой и логичностью своей омывающие повествование. Еще дальше, в тропических болотах, возня с яйцом почему-то вдруг заставляет вспомнить о Фродо и его колечке. Но на самом деле жутко интересно. И интересно именно за счет путешествия – этого непрерывного поступательного движения, странствия по следам Валебоу к вулканическому острову, где когда-то водились белые птицы. EXE

AMERZONE

РАЗРАБОТЧИК Casterman
ИЗДАТЕЛЬ Microids

Кто сможет устоять, когда дикие гуси в стальном небе зовут за собой в позабытую страну?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 233), 32 Мбайта RAM, 6X CD-ROM, DirectX 6.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальная Интернет-страница игры: http://www.amerzone.com.

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★★
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Маша Ариманова

Женский вариант

Пандора, как ни странно, по-гречески означает всем одаренную особу, а box — он и есть box, то есть ящик, а может, всего лишь инкрустированная морскими ракушками шкатулка, а может, окованный медью сундук в полтонны весом, а может, даже и дубовый импортный гроб, недешевый товар народного потребления.

Бедный трудяга Гефест намучился, пока создавал по заданию своего непредсказуемого босса Зевса этот типично женский вариант, который распутная Афродита подправила где надо и не надо, Афина приодела с иголочки, а Гермес (что возьмешь с Гермеса?) начинил коварством, хитростью, лживостью и красноречием.

Наверное, вспоенный нектаром и амброзией коллектив ваятелей рассчитывал все-таки, что получится здравомыслящий политический деятель нового типа, а не вздорная бабенция, наградившая по дурости человечество полным перечнем страданий, горестей и бед!

С тех пор мы поголовно маемся, маемся, маемся... Кто в супружеской постели, кто за токарно-винторезным станком, а кто за обыкновенным компьютером...

Кстати, если бы вышеупомянутая Пандора не являлась прямой пра-пра-пра-пра-бабушкой пресловутого Билла Гейтса, то "Микрософт" не одарил бы нас химерическим монстриком, с первого взгляда вроде бы примитивно-туповатым, с претензиями на псевдошкольную познавательность и рафинированный сверхэстетизм.

Итак, она звалась "Пандора"!

А теперь попристальней, попристальней, как новоиспеченный султан в еще не объезженном гареме.

"Пандора" лжива

Из первого уровня этого новоиспеченного пазл-гейма следует, что законопослушный американский народ не дал миру ничего, кроме небоскребов и баксов.

Всякие там арабообразные, ленивые и нелюбопытные насоздавали походя сфинксов и прочих предметов скульптуризма, а вот трудяги янки могут гордиться лишь статуей Свободы, которая, к сожалению, им лишь подарена щедрыми французиками.

Прошу вас, не останавливайтесь на первом уровне! — Впереди патриархальная Филадельфия — там, конечно, и труба пониже, и дым пожиже.

Сплошная головоломка.

"Пандора" кулинарна

Это же надо было додуматься — разделать гранитные монументы, как говяжьи тушки, а шедевры живописи, графики, архитектуры и художественной фотографии нашинковать на разномерные кусочки! Товарищ Паааажитов, эх...



Естественно, с каждым уровнем калибр терки уменьшается, дабы максимально затруднить процесс реставрации крутильно-вертильно-таскающим микрософтским методом.

Кстати, из кое-каких звеньев тропического цикла можно организовать шикарное меню.

Добравшись до Гонолулу, запасайтесь кремом для загара, черными очками и бутербродами.

"Пандора" коварна

Ох и подлые же штуки скрыты в незамысловатых сборках картин, картинок, картиночек. Потрудился, сопя, схлопотал очередной балл и бонус, прочитал кое-как на изнанке название шедевра и Ф.И.О. автора и попался, как кур в ощип!

Дега? Какая такая дега?! (Правильно я говорю?)

И успокоение наступит только после изнурительных интернетовских изысканий и штудирования альбомов и справочников...

"Пандора" человеколюбива

Сей опус явно создан для утешения рогоносцев, банкротов, старых дев и неуспевающих школяров.

Изменила жена — плевать!

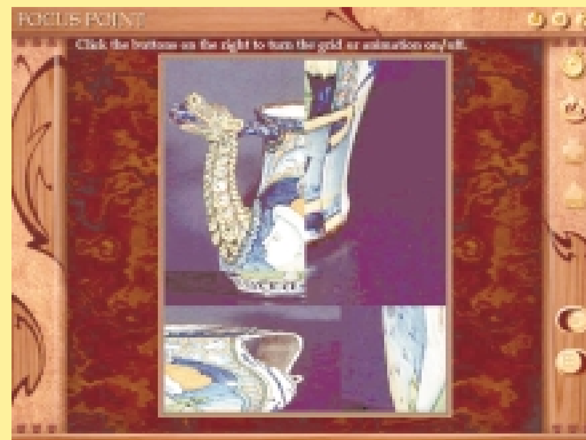
Есть отличный рецепт от "Микрософта"! Прошел на одном дыхании пять квадратных, пять круглых в нью-йоркско-каирско-мадридском дерби — и одного рога как не бывало.

Прогорела фирма — плевать!

"К Вашим услугам Париж, Санкт-Петербург, Рио-де-Жанейро".

"Пандора" прекрасна

Не знаю, как там с позиции классического консервативного эстетизма, но это большой вопрос — что лучше: сначала полюбоваться, насладиться, вкусить и разрушить, как Герострат,



известный древнегреческий хулиган, или наоборот — создать из обломков, как Пигмалион, не менее известный, не менее древний хулиган, сваявший дармовую любовницу для себя и подмастерьев.

В общем, здесь можно и нужно наслаждаться увиденным!

Десятка три интурпутевок сэкономите, не меньше.

"Пандора" музыкальна

Это надо слушать!

"Пандора" универсальна

На любой возраст, пол, характер, темперамент, служебный пост, лауреатство, вероисповедание и национальность.

"Пандора" играбельна

Десять разновидностей головоломок (а всего пазлов всех типов — порядка 280!) — это не много, но и не мало, друзья, тем более что исторический, географический, этнографический колорит конкретных задач бодрит и вдохновляет.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ: Так сказать разминочная стадия, почти дошкольная. Из неумело деформированных фрагментов и фрагментиков надобно собрать гармоничное целое. Для особо тупых и ленивых предусмотрено включение сетки-подложки, пользоваться которой позорно и глупо.

ПЕРЕКРЫТИЕ: В принципе означенная процедура немного проще, чем матюгание в переполненном троллейбусе или строительство многоэтажки посредством почти исправленного крана и бетонных плит с ненадежными ушками.

Главное — не бояться головокружения, вращая приглянувшуюся деталь.

РОТОСКОП: Он и в Африке ротоскоп. Совмещай, убирай, заменяй. Гольная кадровая политика.

ПЛАСТЫРЬ: Подобрать нужную заплату и пришпандорить в нужное место — дело тонкое, но спорое: раз-два-три, и готово! Принимайте, изверги, работу.

А какая прелесть, это роскошное зеркало заднего вида!

УВЯЗКА: Кто не упивался геометрией в школе, пусть и не пробует упражняться. Объем варварски превращается в плоские разноцветные треугольники. Бр-р-р-р! Кто не восторгался черчением в ВУЗе, пусть тоже не рискует.

РАСЧЛЕНЕНИЕ: Эта пазлочка для тех, кто с детства мечтал стать палачом-профессионалом. Эх, топорик на крепкой ручке, эх, красный колпак с прорезями для глаз.

Четвертование, колесование!

Похожие мотивы.

СПЕКТРАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ: В радуге небесной семь цветов. Здесь предлагается всего пять и на каждый цвет по набору элементов от одного и выше. Особенно впечатляет, когда нарвешься на импрессионизм, экспрессионизм, сюрреализм или абстракционизм.

Сложные архитектурные ансамбли тоже веселят.

НАЙТИ И ЗАМАЛЯРИТЬ: Представьте себе, что какой-то тихий маньяк аккуратно вырезал из обрамленного полотна предметы первой необходимости и к тому же обесцветил их женской перекисью водорода, оставив для издевательства лишь контуры, да еще свалил все в кучу, типа, мусорную. А ты во что бы то ни стало должен вернуть своровенные вещи на положенные места.

Идентифицировать, залить контур погуще краской — любой, хоть голубой, хоть розовой — и отправить по адресу.

Красок почему-то опять только пять...



Зато контуров! На пьяных проститутках Тулуз-Лотрека хочется уже подвывать, как старый клошар с Монмартра. Почему? Доберетесь — узнаете!

ЛУПОГЛАЗКА: Шесть луп и пара собственных, обрамленных ресницами, — вполне достойный набор для усидчивого и пытливого.

Ракурс, ищите ракурс, мужчины.

Не хватает лишь запаха архивной пыли да докторской кол..., извините диссертации.

БЛУЖДАЮЩАЯ ДЫРКА: Для ловли фигурной дыркой нужен глазомер плотника, сноровка столяра, сообразительность токаря и упорство кочегара с сорокалетним стажем.

Дырка, похожая то ли на большую скрипку, то ли на маленькую виолончель, юрким тараканьим манером снует по зеленому полю, и ты, как сквозь замочную скважину, глазеешь то ли на квартет, то ли на октет. Теперь главное — не прозевать редкий момент вожделенного соития!

А рядом еще одна музыкальная дырка и какая-то сервизная штуковина.

А дальше — полный мрак и куча мала. Объекты вожделения усложняются — дырки уменьшаются.

Реакция снайперши в белых колготах обеспечит успех.

Лекарство от отчаяния и страха

На первых уровнях щелкайте, как семечки, все подряд, не стесняйтесь возвращаться в предыдущие города и копите, копите, копите, копите подсказки, которые наиболее эффективны в замалиривании сногсшибательных гравюр, где вам без пары "Клинского" (мой любит "Клинское") ни за что не разобраться, и свободные раунды, когда компьютер за ручку выведет неразумного обалдуя из тупика, что особенно приятно при преодолении межуровневых задач, всяких сладких ягодок и пахучих цветочков.

И не бойтесь, когда вдруг поймете, что на вас испытывается секретная садистская программа по подготовке суперагентов элитных спецслужб.

Наш пароль — Пандора. Пандора. Пандора.

Как ни крути, как ни комбинируй — типично женский вариант, а без женщин, как известно, жить нельзя на свете, да!

Pandora's Box

Превосходный, хоть и несколько причудливый инструмент для уничтожения ненавистного времени.



Разработчик
Алексей Пажитнов и его любимый Microsoft

Издатель
Microsoft

Рейтинги
Графика **5**
Звук **4**
Сюжет **3**
Управление **4**
Сложность **прогрессирующая**
Интересность

4.5

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0

Дополнительная информация
100 Мбайт на HDD

RPG

НАЧАЛО КОНЦА



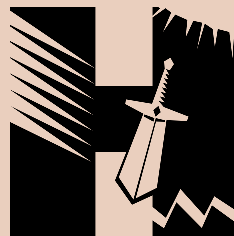
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

Должен ли конец света быть мгновенным?

Во время последнего совместного чаечерпия в скромных апартаментах некоего редактора RPG-отдела наш дизайнер Денис Гусаков (вы уже видели “тему” этого номера?) умудрился выступить с присущим всем творческим натурам артистизмом. На любимом настенном календаре с многочисленными Джеймсами Бондами появился неровно намалеванный черным маркером череп с костями — прямо напротив клетки “11 августа”. На законный вопрос “Это что за абэвэгэдэ?” маэстро скромно ответил: “Амба”.



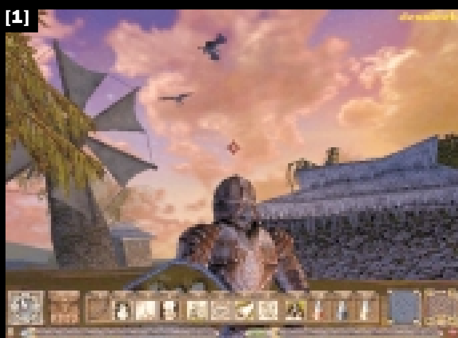


у да, старина Нострадамус обещал три минуты затмения и мгновенную смерть прямо на пороге следующего тысячелетия. Да, ученые вопят, что на самом деле следующее тысячелетие начнется только через год – благодаря погрешностям в действующем летоисчислении, а историки справедливо замечают, что практически каждый ознакомленный с математикой в последние пару веков может предсказать все солнечные затмения с точностью до минуты. Тем не менее, только двенадцатого мир вздохнул с облегчением: “Пронесло”. И началось! В Турции крупнейшее землетрясение с жутким количеством жертв; мы снова воюем на Кавказе; ядерная держава Индия на грани войны с ядерной державой Пакистаном; Китай хочет заборюкать Тайвань... Кали-Юга – она, родимая. А так как отрицательное влияние четвертой и заключительной фазы бытия просто обязано распространяться на все области деятельности человека без исключения, я придирчивым взором осмотрел любимый жанр. Кажется, некоторые RPG уже умерли, не дождавшись Ошибки-2000. Собственно, вот главные кандидаты. Они организованно разделились на две группы: уже отдавшие коньки и застрявшие между жизнью и смертью.

Полудохлики. Prey нашего жанра

У всех представленных ниже игр достаточно громкие имена и они в свое время произвели немало шума в прессе. Проекты уверенно мчались дальше по development-циклу, ломая одну релиз-дату за другой. Возможно, мы все-таки имеем шанс увидеть их на прилавках магазинов, но... особой уверенности в этом нет даже у самих разработчиков.

Как доносят источники, несчастный, но великий Richard Garriot, создатель почти всех существующих “Ультим”, уже больше года пребывает в состоянии непрерывного порицания со стороны воинствующих тори от меча и спелла. Сделать Ultima от третьего лица, да еще и заменить числовую статистику на систему “визуальных апгрейдов”?! “Ересь!” – скандируют толпы эльфов, гномов и (простите, цитирую) полуросликов, усердно закидывая Origin бумажными эквивалентами тухлых помидоров. Не ожидавшие такого демарша разработчики так расстроились, что умудрились поменять название жанра с RPG на “Epic Adventure”, затем снова вернуться к ролевым истокам, убрать цифру девять из названия “Ultima: Ascension”, снова ее вернуть... И так далее и тому подобное. Массы веселятся: Origin нанимает специального человека (девушку – джентльменам среди ролевиков в нее сложнее плеваться) для разгребания образовавшихся мусорных куч. Ну разве нельзя отвечать двойному стандарту,







сопровождая каждый новый апгрейд как уникальными движениями персонажа, так и соответствующей серьезной статистикой? Видимо, дело попахивает тиранией со стороны самого Лорда Бритиша – все недовольные давно сбежали из Origin. Впрочем, проект не развалился и теперь вряд ли сделает это. Но вот когда будет релиз? Нострадамус, коллега! Нам нужна твоя помощь.

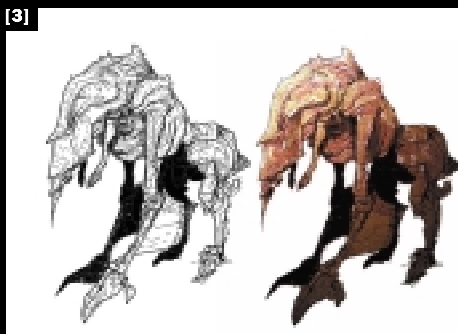
Мнение великого предсказателя отнюдь не помешало бы и в случае с Wizardry 8. Господа демиурги, на дворе осень 1999 года. О проекте люди доброй ролевой воли слышат уже не первый год. Ваши давние соперники из New World Computing уже умудрились вытолкнуть на рынок две новые игры из знаменитой серии – а вы до сих пор рассказываете на форумах про свое грядущее в необозримом будущем детище. Sir-Tech не повезло в несколько ином плане. Из команды W8 никто не уходил, зато сама Sir-Tech отступила из гостеприимных США на исходные позиции в Канаде (знаете, тамошняя Сибирь). Банкротство издательской части фирмы означало потерю паблишера для собственных разработок. Так что авторы восьмой части Wizardry могут еще долго доводить игру до ума и сглаживать острые углы – пока не побеспокоятся найти нового издателя.

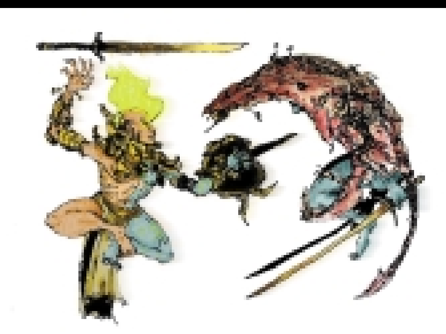
Вспоминая чудесные игры прошлого и признанные долгострои жанра, неизменно вспоминаешь Morrowind. Следующая “Арена”, кажется, должна была уже давно появиться на свет. Но разработчики столкнулись с серьезными проблемами в ходе создания необъятного (и потому замечательного, надо отметить) мира Morrowind, и релиз этой безумно ожидаемой RPG отодвинулся на неопределенные сроки. Хотя жизнь в Bethesda Softworks все еще теплится – недавно они опубликовали в Интернете концептуальный арт Morrowind, который мы с удовольствием здесь демонстрируем.

Последней из многострадальных стоит назвать Middle Earth, онлайновую ролевую игру по мотивам книжки сами-знаете-кого “Пластилин делец” (Lord of the rings). И опять проблема с издателем. В определенный момент времени Sierra (небезосновательно!) решила, что кормит слишком много тунеядцев. Бац, и отправила в отставку сразу несколько команд, включая Yosemite, разработчика Middle Earth. Фанаты немедленно подняли гвалт, программисты встали в позу. Подействовало! Через некоторое время главе проекта Стефану Николсу (Stephen Nichols) было предложено переехать под крыло тетушки Sierra (подойдите ближе, бандер-логи) и продолжить работу над многообещающим проектом ME. О том, что разработка игры все-таки ведется, можно узнать только по сообщениям на фанатских сайтах (www.mevault.com). Официальная “Сьерра”, как это ни грустно, не потрудилась даже организовать официальную страничку игры на своем чудовищном мегасайте.









[1] “Ультима-9” может быть потрясающе красивой, но будет ли она играбельной?
[2] Если это реальные шоты из gameplay Wizardry 8, то я сам начну поиски издателя этой RPG!
[3] Не спрашивайте, кто это или что это означает. Арт, высокое искусство, Morrowind.

Вырезки из газетных некрологов

Ох, дети малые, неразумные. Поддавшись мимолетным настроениям, стратегический гений Cavedog решил заняться ролевыми играми. Почему, зачем?! В результате, после сумбурного оправдания о “несоответствии требованиям рынка” снимается с производства Elysium, инновационная помиссионная ролевая игра, щедро сдобренная добротной паранойей и склонностью к паранормальному в стиле X-Files. Причем игру отменили именно на уровне издателя, так как еще за неделю до происшедшего специально приглашенный все теми же людьми из Cavedog лидер проекта John Cutter вовсю расписывал красоты грядущего нетрадиционного RPG-шедевра во всех возможных СМИ. Значит, время новых ролевых игр еще не настало?

Еще раньше тихо перестала существовать Gothica вместе с командой разработчиков Tinman Studios. Помните, мы увлеченно путали их (full 3dm от третьего лица, 3Dfx, все дела) игру со сходным по названию немецким продуктом Gothic? Ну вот, больше не будем. Причина отмены проекта не объявляется, но, скорее всего, это отсутствие издателя.

Следующим в очереди в морг проектом оказался The Lady, The Mage and The Knight. Забыть такое название сложно, правда? Пока издатель игры Attic усиленно опровергает слухи о безвременной кончине LMK, разработчик игры бельгийская команда Larian поступает более красноречиво. Она просто закрыла свой сайт.

Буквально несколько дней назад мы потеряли и одну онлайновую игру. Third World от Redline/Activision была официально приостановлена и положена “на полку” до лучших времен. Похоже, любители онлайновых приключений так и не смогут побродить по случайно генерируемым мирам постапокалипсического мира TW. Скажем спасибо Activision. Примерно после полутора лет сотрудничества из Redline ушел лидер проекта Ron Millar, а Activision отказалась от удовольствия публиковать игру. Другого издателя оставшаяся в живых команда Redline так и не нашла.

Пусть земля будет им пухом.



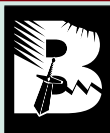
Ну кто бы мог подумать! Revenant был такой хиленький, судя по всем описаниям и скриншотам, и так невзрачно смотрелся на прошлогодней ECTS... Совершенно очевидно, что за это время Cinematix Studios немало поработала над игрой. Демонстрационная версия Revenant — просто ураган. Чума. В ней столько красивой бойни и кровищи, что, боюсь, Господин ПэЖэ заряжает свой верный шотган — чтобы попытаться отнять ее для action-отдела.

СТАЛЬ В ГОРЛЕ

• Александр Вершинин •

REVENANT

Разработчик	**Cinematix Studios**
Издатель	**Eidos**
Официальная дата релиза	**3-й квартал 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 40 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.eidosinteractive.com/revenant/**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта RAM, DirectX**
Дополнительная информация	**Сетевой режим и save games пока не работают.**



В самом деле. На данной стадии развития Revenant скорее напоминает добротный средневековый вариант Expendable. Динамичная штука. А еще в голову лезет Crusader с его изометрическим видом и перекатами. Чертовски похоже! Что касается подземелий Revenant, то они вообще сильно смахивают на доведенные до ума цветным освещением dungeon'ы Ultima VIII: Pagan. Вы еще здесь, дорогие ролевики? Тогда получайте последний, смертельный удар: собственно бой взят прямиком из... Mortal Kombat. Стремительная, очень техничная схватка с массой захватов, бросков, специальных ударов, убийственных комбинаций и даже fatality. Даешь декапитацию в массы! RPG попсеют на глазах у изумленной публики.

Оторвали, потеряли

Но не все так плохо. Ролевая часть тандема action/RPG все-таки существует, просто она находится в более или менее отрубленном состоянии. Прикола ради наличествует солидная таблица личных характеристик героя игры: Stamina, Agility, Reflexes, Mind и так далее. Каким образом нам разрешат изменять эти параметры и вообще разрешат ли — пока вопрос. Демонстрационная версия Revenant начинается с уже готовым персонажем шестого уровня, поэтому посмотреть на процесс "сборки" Locke не представляется возможным. Ну и ладно. Что мы, не видели, как воскрешают старые пыльные мумии?

Те же самые странности творятся с experience-очками, уровнями и умениями. Какие-то минимальные алгоритмы явно присутствуют — за убитых врагов дают "опыт", персонаж набирает уровни, увеличиваются HP и MP. Но все вышеперечисленное происходит без особой помпы. Собственно, вас даже не ставят в известность о приобретении нового уровня в классе, не говоря уж об униженных просьбах распределить призовые очки. "Дема" Revenant в этом смысле чувствует себя очень самодостаточной, игрок воспринимается как необходимое зло, механизм для продвижения героя вверх по классовой лестнице. Само собой, контакты с оккупантом (вами) должны сводиться к минимуму. Остается от души верить, что подобные фокусы не пролезут тихой сапой в полную версию игры. Неинтерактивная RPG как-то не вызывает особых симпатий.

Прочие разрекламированные достоинства Revenant оказались ампутированы в "деме" с такой же хирургической аккуратностью. Помните громкие крики о нескольких режимах поведения героя: walk/run, melee, ranged combat, stealth? Работают только два первых. В демо-версии в принципе не оказалось ни луков, ни магических вещей, ни возможности миновать плотные ряды врагов незаметно, за их спинами. Пользователя совершенно нагло подталкивают к чисто аркадной части Revenant. То есть провоцируют насилие, жестокость, бессердечность, желание крошить-рубить-кромсать-шинковать и, обязательно, жестоко обращаться с животными. Да? Вы этого хотели, Eidos? Получите, распишитесь.

[1]


[2]


[1] Один в поле Revenant. Главное — помнить комбо! [2] Как видите, маги действительно лечат себя. Так что бить его можно долго — тем более что он парирует удары.

В блокаде

В целях соблюдения регламента упомянем якобы существующую сюжетную линию Revenant. У могущественного лорда, а по совместительству и неплохого некромансера, крадут дочурку. Не долго думая благородный сэр вызывает к жизни Locke, легендарного в тех местах героя. Волшебника абсолютно не смущает тот факт, что Локи провалялся в перегное много сотен лет – там где обычные люди разлагаются и рассыпаются в прах, настоящие эпические персонажи лишь слегка бледнеют. Поэтому Локи благополучно выползает из могилы и, подчиняясь приказу своего нового хозяина, отправляется спасать принцессу (TM).

Но все это словесная мишура. В "деме" нет ни единого намека на какие-либо задания или даже кусочек сюжета. Расставленные по домам NPC либо жалуются на жизнь (почему они делают это столь похоже во всех RPG?), либо приторговывают вещичками. Кстати, любая покупка, будь то новый меч или элемент armor'а, достойно изменяет внешний вид Локи. Особенно хорош вариант черной брони. В нем наша мумия неотразима – хоть немедленно на свадьбу.

Впрочем, для свадьбы нужны Смотровая, Парк Победы и прочие места. А представленный нам кусочек мира Revenant ограничивается небольшим, но густо заселенным монстрами островком и средней величины подземельем. Готов поспорить, что авторы последней Ultima продали бы душу дьяволу, увидев, что может сделать с обычным dungeon'ом colored lighting.

Эстеты от меча и топора

Деятели из Origin удивились бы еще больше, если бы увидели, на что способна лохматая фигура, так похожая на Аватара. Сходство заканчивается в ту секунду, когда Локи вытаскивает свой меч. Герой Ultima, кажется, решал все проблемы парой простых ударов. У воскрешенного воителя Локи тоже есть три простейших тычка. Их основное предназначение – как следует раздразнить противника, а также показать игроку, какая из сторон меча острая, а за какую можно держаться. Локи самолично отслеживает движения противников и всегда поворачивается лицом (и мечом) к ближайшему недоброжелателю. На долю игрока остается лишь лихорадочно давить. А вот это мы умеем делать в совершенстве! Для начала разминка с элементарным коротким клинком. В Revenant каждый тип оружия (меч, булава, топор и так далее) имеет собственные специальные удары. Причем многие из них срабатывают только на противнике конкретного типа. Поясняем.





[3] Идеальная декапитация. Голова заменяет собой букет невесты. Кто следующий? [4] Легкий массаж вам не повредит. Побрить? Подстричь? Ах, да вы уже мертвы...

Для примера потренируемся на здоровых мускулистых парнях звероподобного вида с голубой кожей. Идеальные твари для тренировки изощренных ударов. Щелчок первый. Когда тварь уже совсем близко, Локи резким движением выставляет меч, который проходит голубого насквозь и выходит в районе седалища. Получившийся мясной чупа-чупс поднимается на острие меча (наш задохлик могуч!) и перекидывается через голову. Мало? В следующий раз Локи умудряется съездить незадачливому противнику по физиономии – да так, что тот падает навзничь, потеряв сознание. Дабы привести дуэлянта в чувство, Локи втыкает меч в землю, садится сверху на грудную клетку и начинает мощными движениями массировать щеки потерпевшего. Видели как месят тесто? Похоже. На случай излишней агрессивности пришедшего в себя гиганта остается еще один вариант. Чисто выполненный захват руки по версии айкидо, залом, и голубой отправляется чуть ближе к земле – лицом вниз. В это время вторая рука нашего правоверного описывает красивую дугу и втыкает меч в спину лежащего. Чтобы крепче любил землю, мать вашу! Правда, к этому моменту, по всем правилам, тело истязаемого уже должно остыть.

Не все выдерживают подобные фокусы с мечом. Самые стойкие получают мощный продольный взмах, наконец отделяющий голову голубого от всего остального хлама. Вот и декапитация.

Против пауков, этих волосатых тараканов, пробравшихся даже в компьютерные игры, авторы предусмотрели не менее жестокое противоядие. Отточенным движением Локи посылает свой сапог прямо в мохнатую физиономию представителя арахнидов. Тот реагирует неоднозначно, жалобно пищит и кубарем откатывается назад. Обратно в нору, насекомое! А если вам попался особо непонятливый паучок, можно проучить его комбинацией (combo), целой серией взаимосвязанных ударов. На экзекуцию просто приятно смотреть: Локи стремительно двигается вперед, по ходу дела нанося от трех до пяти сногсшибательных ударов во всех плоскостях, с разворотами, финтами, злобными криками и тихой грустью в глазах. Комбо бессильно только против големов. Бой можно красиво завершить с помощью fatality: скрюченное тельце паучка подбрасывается вверх, ловится острием меча (шампур, шампур!) и затем брезгливо снимается каблуком доброго тяжелого сапога. Море пафоса!

Большие монстры не отстают в изыскании эффектных способов истребления всяческих героев. Те самые голубые качки ужасно любят хватать человека за руку во время нанесения удара, поднимать его за эту самую конечность, раскручивать и кидать – наподобие пращи. Големы обожают сначала сбить человечка, затем наступить ему на позвоночник, а потом красивым пинком ноги отфутболить на пол-экрана. Звери. Маленькие, но нахальные гоблины (орки?) очень ловко уворачиваются от ударов и имеют дурацкую привычку сбивать вас с ног подсечкой или вышибать меч из рук. Местное хулиганье. А наличествующие в подземельях маги ловко пользуются как своими посохами, так и заклинаниями. Представьте себе, эти наглые твари лечат себя прямо во время боя, причем вы можете видеть на экране как уровень их маны, так и темпы ее уменьшения. Приятная мелочь, ведь в большинстве ролевых игр кажется, что NPC-волшебники обладают бесконечными резервами магической энергии.

Добавки! Немедленно!

Двух крохотных карт вряд ли хватит, чтобы утолить жажду крови. Дикие бои Revenant берут вас штурмом и за горло – хочется еще. Побольше крови, оружия, разных монстров с уникальными ударами и превосходной анимацией движений. И кто сказал, что RPG не может быть action? Дайте релиз, говорю! А то видите во-о-он тот меч?.. Это намек. EXE



HL для взрослых

SYSTEM SHOCK 2

Александр Вершинин

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Только сейчас, во чреве чудовищного организма The Many я стал понимать, как близки System Shock 2 и Half-Life. Удивительное сходство! Мутанты, узкие коридоры и хитрые двери, внутренние линии метро и даже надоедливые турели — все как две капли воды. И сходная, запойная любовь алкоголика со стажем до тех пор, пока магия не развеивается какой-нибудь досадной ошибкой разработчиков. Ну почему они обязательно должны были сделать наипротивнейшие "инопланетные" этапы ближе к развязке?!



Лишь немного придя в себя после лихорадочного кросса через жуткие палубы двух кораблей, начинаешь понимать. Это карма, не иначе. Не я ли давал эти элементарные советы еще в рецензии на HL? Убил, перезаряди. Как верно! Спасаться только на следующий save game – в этот самый момент на вас уже может лететь кто-нибудь смертельно неотвратимый. Актуально. Всегда используй самое эффективное оружие против данного конкретного типа врага. Не расходуй драгоценные боеприпасы зря, иначе останешься с одним ломиком против танка. И опять в самую точку! Но в HL к каждому виду стрелкового оружия не полагалась целая армия различных боеприпасов, пистолет не заклинивал в тот самый момент, когда от последнего выстрела зависит – на щите или под щитом. Выбрать здесь, принять решение там. Черт побери, на подходе снова целый зоопарк. Что делать? Три осколочных, чтобы ранить слоника (японцы вернулись!), жука и официантку, но мухомору хватит одного пси-бласта, чтобы вышибить остатки жизни из этого бренного тела. Или несколько очередей в проклятого пси-осьминога из anti-personnel, быстро перекинуть обойму на armor piercing и взорвать официантку, чтобы она задела взрывом остальных? Времени нет и ни единого бронебойного патрона для пистолета нет. Значит, шотган. Поехали! Выглянули, залп из гранатомета, они идут, но за спиной еще один осьминог, вся обойма armor piercing уходит в него, разворот, шотган разносит визжащего робота, мерзкий прозрачный таракан вопит от боли, шотган заклинивает на втором выстреле, времени починить явно не хватит, а патроны для пистолета – тю-тю. Энергия лазерной винтовки на стойком нуле, червяков для гряземета тоже нет. Ну что же, лазерный меч к бою! Конечно, Хакер не Оби-Ван, но и The Many не Lord Maul. Покажем фашистам урок рукопашного боя!

Мягкое обаяние Sci-Fi

Почти все необходимые составляющие Великой Игры налицо: безжалостный сюжет, отлично продуманная система апгрейдов персонажа, любовное внимание к оружию и, конечно, дикая по своему напряжению атмосфера. Плюс временами даже слишком злобный экшен. Минус занудная акробатика а-ля Lara Croft (бууу!). Плюс загробный меланхоличный ambient (лучше не опишешь – это не музыка) на протяжении всего процесса. Подкачала только графика, что и следовало ожидать. Красивые технологичные пейзажи посмОтрите в QIII.

О, недобрая Shodan (если кто не в курсе, это очень самостоятельный искусственный интеллект, возомнивший себя богиней). Разве можно найти место более мрачное, чем два космических корабля, доверху наполненных трупами? Вернее, живыми трупами. Уже ушедшие в лучший мир делятся с вами своими последними мыслями, переживаниями, страхами с по-

[1]



[2]



[1] Этот шаттл скоро взлетит. На воздух. Никто не должен покидать инфицированную зону! [2] В морозилке солидные запасы свежего мяса. Создается впечатление, что здесь обосновалось племя маленьких астронавтоедов.

мощью электронных дневников. Отчего становится только хуже — любой посторонний звук рождает молниеносный разворот и выстрел на экране и высокий прыжок из положения сидя на стуле. А затем снова мерный стук каблуков по металлическому покрытию палубы, хищный щелчок затвора, издевательское шипение открываемых дверей. Грубоватая романтика космического века Blade Runner и Aliens.





[3] Von Braun — ужасно большой корабль, так что иногда даже приходится перемещаться на импровизированном поезде.
[4] Здесь нашла свою смерть предыдущая пассия Shodan. Нам желательно выжить.

Через сорок лет после печальных событий на космической станции Citadel, принадлежащей корпорации TriOptimum, трагедия повторяется. На этот раз до Земли безумно далеко, а на помощь никто не сможет прийти в принципе — существует лишь один космический корабль, способный забраться так далеко в глубины вселенной. Его название Von Braun и он попал в серьезную переделку. Вы приходите в себя после уникальной операции имплантирования кибер-апгрейдов класса "R". Воет корабельная сирена, с грохотом взрываются переборки. И тут же электронное сообщение: мол, шевелись, истукан. Если не будешь предельно ловким, станешь тем, во что превратилась вся остальная команда. Что не слишком заманчиво — особенно после обнаружения ряда повесившихся, обезглавленных, раздавленных переборками или кем-то растерзанных коллег. Еще хуже становится от зрелища новых "коллег": мутантов-полулюдей, киборгов, червей, странных пауков и даже взбесившихся роботов из корабельной прачечной. Кстати, управляющий всей электроникой Von Braun местный компьютер Xerxes оказывается на стороне новых хозяев, называющих себя The Many. Постепенно выясняется, что название вполне оправдано, так как все населяющие корабль причудливые существа обладают одним сознанием.

Параллельно рассказывается история приключившегося переворота. Пока над вами колдовали врачи, разведка исследовательского судна Von Braun доложила капитану о перехваченном сигнале с одной из окрестных планет. Решение командира корабля опуститься на поверхность и разобраться в происходящем стало фатальной ошибкой. Почти все члены экспедиции попали под ментальный контроль The Many и периодически обнаруживали себя то загружающими странные предметы на борт посадочного шаттла, то очищающими третью палубу от персонала для размещения привезенного добра. А затем они находили себя либо умирающими, либо проходящими серии странных превращений. В общем, непорядок.

Все это вы узнаете из электронных дневников, изъятых прямо с тел погибших. Разные люди — одна ужасная история. Надо сказать, это производит должное — гнетущее — впечатление. Но есть надежда — вас по-прежнему ведет по кораблю с помощью электронных сообщений один из членов команды, женщина из специального отряда пси-коммандос Black Ops. Следуя ее советам, вовремя получая предупреждения об опасности, а также бесконечно полезные cyber modules для апгрейда собственного вживленного в мозг бортового компьютера, вы проходите сквозь ад четырех заполненных чудовищными формами жизни палуб. Наконец, приходит время встречи. Вы осторожно проскальзываете в указанный отсек. Он небогат меблировкой. Посередине — стул, на нем мертвая женщина. Рядом пистолет с пустой обоймой и последнее сообщение вашего друга по переписке. На полусогнутых подходим ближе, придерживая дрожащими руками только что модифицированный пистолет. Жалкие 24 бронебойных. Неужели это конец? Дверь позади захлопывается, свет театрально гаснет. Инфаркт или гранату под ноги? Не сразу. Эффектно появляется Shodan.

Тонкости партизанской войны

Рассказать еще хотя бы на йоту больше было бы чистой воды преступлением. Это нужно пережить на собственной шкуре, подхватывая выпадающие из орбит глазенки и одновременно пытаясь не расстрелять в молоко все имеющиеся под рукой патроны — из-за непритворного восторга от происходящего. Авторы сюжета припасли для настоящих ценителей еще несколько великолепных трюков, способных каждый раз погружать вас в состояние священного ужаса.

И если сюжет как раз вызывает свящужас из глубин вашего "я", то система техничного роста персонажа над собой и дотошная продуманность каждого вида вооружения кончается обычным благоговейным трепетом перед расчетливостью и смекалкой мастеров из Irrational. Сложность и интересность прохождения System Shock 2 строятся как раз на паре вышеупомянутых столпов. Логика проста: чтобы пройти уровень — надо убить врагов. Дабы прикончить фашистов — требуется оружие или пси-приемы. Хотите научиться пользоваться автоматом или получить пси-приемчик получше? Правильно используйте запас cyber modules и не растрачивайте их на пока не столь необходимые умения. Ах, вам интересно, откуда берутся эти самые чипы для апгрейда! Это просто. Их находят на трупах коллег по команде или получают за усердное выполнение той или иной задачи. Круг замыкается. Ведь чтобы выполнить задание или обнаружить новый объект для мародерства, надо перебить всех мутантов в округе.

Значит, коллекционируем заветные чипы от/для головы. Их можно просадить в любом из следующих "одноруких бандитов" (внешне устройства для апгрейда ваших электронных мозгов подозрительно похожи на игральные автоматы): физические параметры (сила, ловкость, умение обращаться с техникой), пси-приемы (5 уровней), технические навыки (очень важно!) и, конечно, умение обращаться с ору-





[5] Последние апгрейды перед стартом в глубины безразмерного организма The Many. **[6]** Пока враг ничего не подозревает, лучше починить внезапно заклинивший от безысходности этого места plasma canon. Да, здесь гадко.

жием. Авторы игры изначально выделяют три типа персонажей/варианта прохождения System Shock 2: солдат, хакер, пси-специалист. Но на самом деле специфика игры такова, что без абсолютного умения взламывать коды в SS2 далеко не уйдешь. Собственно, вы с трудом выберетесь с первой же палубы. С другой стороны, хакер без способности выстрелить из гранатомета или ударить пси-энергией тоже выглядит не слишком многообещающе. Представьте себе, подходите вы к вооруженному шоттаном мутанту и мирно произносите: "Дружище, а дай-ка мне свою клавиатуру. Я хочу тебя перепрограммировать, после чего ты будешь моим верным товарищем". Гибрид одобрительно хмыкает и разряжает обрез прямо в вашу чересчур прагматичную черепушку. Высокий cyber affinity skill позволяет взламывать ящики с ценными боеприпасами и апгрейдами, на время отключать камеры слежения и автоматические турели, открывать кодовые замки (но не те, где требуется карточка-ключ!), пудрить мозги продающим всевозможные полезности автоматам, даже чинить и модифицировать оружие.

Кстати, об инструментах истребления нечисти. Кроме определенного значения в графе Standart, Energy, Heavy или Exotic, каждая единица стрелкового оружия требует любви, поклонения, боеприпасов, а также три специфических технических skill'а. Repair позволяет чинить сломавшееся оружие, Maintain создан специально для того, чтобы ухаживать за игрушкой с помощью специальных приспособлений, а высокий уровень Modify поможет несколько улучшить боевые качества ствола, увеличив магазин или размер батарей, точность и скорость стрельбы, мощность оружия, а также более или менее убрав отдачу. Кстати, отдача от каждого вида оружия очень ощутима и вносит свои коррективы в стиль ведения боя. Здорово! В игре существует даже специальный пси-прием, полностью убирающий отдачу на короткое время, — для ведения прицельного огня по удаленной цели.

Вы думаете, на этом возможности кастомизации персонажа заканчиваются? Даже и не надейтесь. Специальное программное обеспечение прилагается к каждому из технических умений и увеличивает его эффективность, то есть вероятность удачного выполнения. Плюс (вспомните Fallout!) вы можете выбрать четыре наиболее понравившихся perk'а из шестнадцати доступных — среди них pack rat, medicine friendly, sharpshooter и прочие чудесным образом знакомые названия.

БОМЖ

Что самое смешное, System Shock 2 по-прежнему не поддается какой-либо классификации. Да, экшена много, но он не является ключевым действом. Если в вас попадают, то это почти всегда мгновенная смерть — без всяких переговоров. Так что ценится умение чувствовать засады (ненавижу ассасинов!), вовремя замечать и выносить выстрелом навскидку камеры слежения. Толпа монстров на ваших пятках — явление аномальное и означает, что вы в равной степени проворны (раз еще живы) и глупы (потому что допустили факт обнаружения). Скорее смыслом игры все-таки является захватывающий процесс исследования глубин терпящих бедствие кораблей, а также отслеживание запутанной сюжетной линии и, конечно, нежный апгрейд персонажа вперемешку с коллекционированием симпатичных видов ручного стрелкового оружия.

Представьте себе менее лихорадочный, степенный Half-Life с гораздо большей и тщательной детализацией персонажа и предметов вооружения. Чуть меньше скриптовых сцен, но значительно лучше прописанный и умело преподнесенный игроку сюжет. Пусть мальчишки веселятся, стреляя направо и налево из гранатометов HL. Серьезный джентльмен из System Shock 2 сначала посидит за углом, подберет нужный тип гранаты, почистит оружие, дабы оно не подвело в разгар боя, несколько раз осторожно выглянет из-за угла, полностью оценит обстановку, перезарядит правильной амуницией все остальное вооружение, выставит требуемый режим работы каждого ствола, активизирует парочку пси-эффектов и лишь тогда выйдет на открытое место. Ну, подходите ближе, дети Shodan! EXE

SYSTEM SHOCK 2

РАЗРАБОТЧИК Irrational Games

ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts

Абсолютно неклонируемое творение рук человеческих. Конечно, у нас забрали киберпространство, зато с лихвой возместили во всем остальном, включая оружие и заклинания. Здорово, стильно, очень атмосферно. И, кстати, уважающие себя люди играют в SS2 на Hard. Как минимум.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 233), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4X CD-ROM, 3D-акселератор, DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальная Интернет-страница игры: www.shock2.com.

СЛОЖНОСТЬ	изменяемая
ГРАФИКА	★★★☆
МУЗЫКА	ambient
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

ПОЛТОРА ДЬЯВОЛА

DARKSTONE

• Александр Вершинин •

Я вижу это как наяву. Франция, Париж. Маленькое кафе на грязной узкой улочке неподалеку от Монмартра. За столиками сидит группа молодых французских парней: курчавые шевелюры, большие носы. Они пьют кофе, жуют круассаны и созерцают толпы бредущих вверх по крутым лестницам туристов. On a highway to hell — дьявольское занятие, этот туризм. Ничуть не легче, чем написание компьютерных игр.



"В ролевой игре должно быть несколько ключевых точек-подземелий, – объясняет Жан-Клод Жану-Пьеру. – Если бродить по Парижу, то это Эйфелева башня, собор Нотр-Дам, Монмартр, Елисейские поля и, конечно, Лувр". Жан-Луи подхватывает: "Верно! Но на исследование каждой достопримечательности всегда уходит куча времени. Даже на Эйфелевой башне три уровня, а про Лувр вообще вспоминать страшно. Каждому входу – по несколько этажей!" Дело сдвигается с нулевой отметки. Жан-Мишель отмечает склонность персонажей-туристов исследовать окрестности хотя бы парами, а доедающий восьмую булочку Жан-Батист вопит о необходимости пищи даже в виртуальном мире. Наконец, выслушав еще несколько часов подобного высокохудожественного бреда, лидер проекта Жан-Оливье выносит вердикт: "Делаем клон Diablo. Называем на "D", что-нибудь типа "Darkstone". Сава?"

С точностью до

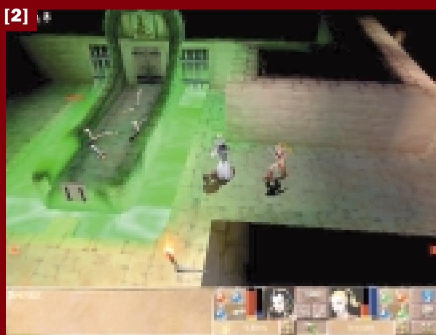
RPG не стратегии и не экшены, где игру клонировать – что высморкаться. Именно поэтому Darkstone, для начала, вызывает законное возмущение. Девять десятых игры, то есть все подземелья, совершенно бесстыдно скопи-ро-ва-ны. Ы! Спускаешься в dungeon и сразу чувствуешь себя в гостях у... Battle.net. Вот любимые фолианты на подставках, откуда вываливаются книжечки или скроллы. Чуть дальше фонтанчики и поилки – они, как и положено, без комментариев или предостережений что-то изменяют в вашем персонаже. Health potions синие, mana potions красные. Из сундуков с характернейшим звуком выпадает снедь, а бочки взрываются при попытке расколоть их надвое разухабистым ударом топора. Приобретение нового уровня в классе сопровождается магическим звоном в колонках и полным восстановлением здоровья и магической энергии. Полностью мышиный интерфейс, необходимость бесконечного клика по врагам – пока не умрут. Большинство вещей в inventory абсолютно идентичны (!) образцам из отпрыска Blizzard. Скролл, носящий глупое имечко Magic Door, открывает до боли знакомый портал прямо в город. В общем, если продолжить перечисление деталей, получится еще одна рецензия на Diablo. Думаю, вы уже смогли ухватить идею за хвост (или за что ее еще хватают, за глотку?): Darkstone суть Diablo 3D без лицензии от Blizzard. Поганцы.

Французская выпечка

Пожиратели заплесневелых сыров и лягушачьих лапок всегда славились своей любовью к полигональным "движкам". Использование такового в клоне Diablo абсолютно никого не удивляет – зато добавляет, в равной степени, хорошее количество плюсов и минусов. Специфика реального три-дэ! Честный трехмерный полигональный "движок" Darkstone позволяет крутить камеру вокруг персонажей как душе угодно, в меру баловаться ее приближением и удалением. Вопрос, нужно ли это в подобной игре?

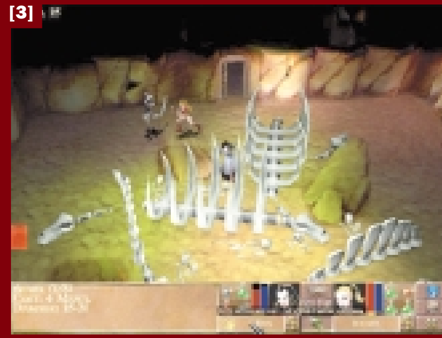
Из полупустой корзины видимых достоинств engine'а вытаскиваем симпатичное цветное освещение уровней и неплохо исполненный алгоритм "исчезновения" реальных объектов игрового мира, загораживающих камеру. Подземелья смотрятся вырванными с корнем этапами Dungeon Keeper 2. Плюс ко всему великолепно работает pathfinding. Герои ни-





[1] В город принято ездить за колбасой. А также за заклинаниями, оружием и боеприпасами.
[2] Эти змейки очень опасны, когда атакуют группами. Лучше расстрелять издалека.

когда не теряются, уступают друг другу дорогу в особо узких местах. Авторы также ввели безумно удобную вещь – меню достопримечательностей уровня. Каждый раз, когда вы обнаруживаете некое интересное с точки зрения разработчиков местечко на карте, оно появляется в вышеупомянутом меню. Хотите вернуться к нему? Нет ничего проще: выбираем нужное название в меню, и персонажи сами, не пытаясь заблудиться, потеряться, забраться в тупик или беспомощно уткнуться в стенку носом, достигают пункта назначения. Фантастика! А еще можно включить общую карту уровня, кликнуть в желаемое место, и ваши герои опять-таки доберутся до места без особых проблем. Движение можно отслеживать и по карте. Сложно поверить, но факт. Да здравствует французская революция.





[3] Скелеты заботятся о своих еще не анимированных собратьях. [4] Группа NPC-героев и осликов расположилась прямо перед входом на очередной уровень.

Гнилые помидоры

С появлением третьего измерения возникают и некоторые организационные проблемы. Самая отвратительная из них – блестящая способность ваших героев загораживать своими широкими спинами нападающих на них же врагов. В результате смертоносный клик по противнику оказывается запоздалым, ведь на раскрутку камеры и новое прицеливание мышью уходит время. К этому моменту вы либо недурно, по-милицейски избиты, либо мертвы. Приходится осваивать совершенно новое искусство, бой с постоянно меняющей свое положение камерой. Чувствуешь себя как минимум турелью из Incoming – что уже слишком даже для аркадной ролевой игры.

Следующего "фи" заслуживает весьма непродуманная система реализации заклинаний. Да, они честно не проходят сквозь любые объекты, даже сквозь вашего напарника. Что, кстати, заканчивается весьма прискорбно для всей партии. В качестве стандартной практики воин опять-таки заслоняет собой врага – и любые атакующие заклинания бесследно исчезают в его мощном, но бестолковом теле. И снова в ход идут изощренные маневры: удобно развернуть камеру, пробежаться вокруг дерущихся, выбрать позицию и, наконец, выпустить пару снарядов. Здравствуй, Jagged Alliance. Мы по тебе так скучали.

В числе прочих замечательных задумок идея сделать совершенно одинаковые с виду уровни разными с помощью различной по цвету подсветки каждого dungeon'а. А как вам понравится необходимость таскать с собой пищу? Она занимает в inventory кучу места, за ней приходится возвращаться в город и без нее персонажи просто умирают, бесславно дохнут, как несчастные голодные суслики.

Собрать и уничтожить

Обращаясь к персонажам Darkstone во множественном числе, я не допустил ошибки. Разработчики игры ввели в клон Daiblo еще одну интересную возможность. Основной квест одиночной игры можно проходить имея под своим началом двух, а не одного персонажа. Разумеется, управлять ими одновременно было бы довольно сложно. Так что вы просто выбираете наиболее удобную для вас фигуру, а его напарника берет на себя компьютер. В любой момент вы можете поменяться – авторами игры гарантируется полная свобода плюс возможность попробовать сразу пару героев в деле. AI напарника в меру развит, разве что замечает врагов с некоторой задержкой. Видимо, эта пауза в реакции AI является намеренной – иначе вы и глазом моргнуть не успеете, а ваш доблестный союзник уже вычистит весь уровень самостоятельно. Чтобы этого не произошло, компьютер всегда держится в арьергарде и не использует магию.

По сюжету вам предстоит собрать магический кристалл из его семи составляющих, раскиданных по разным подземельям страны. Учитывая, что в каждом dungeon'е как минимум четыре этажа, получаем 28 уровней. Плюс несколько "поверхностных" этапов, которые обеспечивают доступ к подземельям. В качестве полезной нагрузки по указанным общим землям разгуливают NPC. Каждый из них рано или поздно захочет заказать вам артефакт из подземелья, в награду за который пообещает деньги и experience-очки.

Пожалуй, все. То есть "все остальное – чистое Diablo". Рекламируемые восемь персонажей на деле оказались лишь четырьмя основными, размноженными до восьми путем изготовления их двойников противоположного пола с абсолютно идентичными физическими параметрами. Три уровня сложности (Expert с 20-го и Master с 35-го) подразумевают replayability благодаря продленным перспективам развития героев и случайному алгоритму генерации этапов в подземельях и квестов. Но играть заново как-то не тянет. Борьба с монстрами немного скучна, а подземелья слишком похожи друг на друга. Приедается с первого раза. Разработчики включили в Darkstone возможности сетевой игры, но поленились организовать некое подобие Battle.net. Очень зря – игроки поленятся искать друг друга в сети "вручную" и просто бросят игру, вернувшись к ожиданию Diablo 2. Аминь, кар-р-рамба. EXE

DARKSTONE

РАЗРАБОТЧИК: Delphine Software

ИЗДАТЕЛЬ: Gathering of Developers

90-процентный раствор Diablo с некоторыми отличиями, скрупулезно перечисленными выше. Забавно, но не слишком волнительно. Еще один клон.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, 3D-акселератор (4 Мбайта памяти), 4X CD-ROM, DirectX 6.1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Поддерживается сетевой режим игры с протоколами IPX, TCP/IP. Централизованного сервера для организации сетевых игр пока не существует.

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★
СЮЖЕТ	★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.5

СИМУЛЯТОРЫ

СТРЕМЛЕНИЕ К ТЕПЛУ

Еще один портрет на фоне времени



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



Строго говоря, об этом надо было написать с самого начала. Именно этот объект изображается в таком количестве авиасимуляторов, что перечислять их просто бессмысленно. Достаточно сказать, что это симы современных истребителей (впрочем, даже это не совсем корректно — во-первых, тут история начинается с шестидесятых годов, а во-вторых, в список придется включить и штурмовики, и некоторые вертолеты).



та штука действительно живет и здравствует вот уже сорок пять лет – разумеется, претерпев существенные изменения. Но это уже не суть.

Исторический опыт показывает, что начинать лучше всего с начала. Так и сделаем. В 1953 году в США состоялись первые испытательные пуски нового оружия – ракеты класса "воздух-воздух" малого радиуса действия. Эта ракета имела пассивную инфракрасную систему наведения и поэтому ее назвали в честь одной из разновидностей гремучих змей (они тоже находят свои жертвы по их теплу). В нашей военной литературе устоялась такая транскрипция этого названия: "Сайдвиндер". А ее кодовое обозначение пишется латинскими буквами – AIM-9.

Линия жизни

Для современных истребителей "Сайдвиндер" является чем-то вроде автомата Калашникова для пехотинцев. Простое, надежное, дешевое, эффективное и в силу этого очень распространенное оружие.

Насчет дешевизны – это не ради красного словца. Один "Сайдвиндер" стоит примерно 40 тысяч долларов. А AIM-54 "Феникс", к примеру, – миллион. Интересно, что ощущают пилоты F-14, отправляя этот миллион в свободный полет нажатием кнопки...

Эти ракеты висят на пилонах почти всех истребителей стран НАТО и некоторых других государств. Советские ракеты того же класса также ведут родословную от "Сайдвиндера". Лет через пять после принятия на вооружение в НАТО, несколько таких ракет оказались в СССР (есть несколько версий того, как это произошло: застряли в хвосте и не разорвались, ГРУ утащило с базы в Западной Германии и проч.). Так или иначе, советская ракета К-13 была совершенно неотличима от американского аналога. (Впрочем, это было тогда; современные же российские Р-73 имеют некоторые "фичи", которые только планируется внедрить в "Сайдвиндерах". Но это к слову.)

На заре

Все началось в 1958 году, когда тайваньские "Сейбры" успешно атаковали новым оружием китайские МиГи. Тогда была применена первая модификация "Сайдвиндера" – AIM-9B (была и AIM-9A, но она так и не вышла за пределы полигонов).

Хотя при разработке ракеты было применено несколько очень остроумных технических решений, с точки зрения современной технологии AIM-9B была чем-то вро-

де кремневого пистолета. Ее электроника была ламповой, что весьма плохо сказывалось на надежности. Фоточувствительный элемент не охлаждался. (Теперь это делается обязательно; если тепловой датчик головки самонаведения (ГСН) охлаждать, у него резко повышается чувствительность. Сложность заключается еще и в том, что охлаждать его надо и тогда, когда ракета еще висит на пилоне – фактически, все время с момента взлета.) AIM-9B могла с легкостью уйти от цели на солнце и даже на облака (они отражают солнечный свет, а потому тоже являются источниками тепла). Сама ГСН была весьма несовершенна, а потому ракета легко теряла маневрирующие цели. Не говоря уж о том, что стрелять ею можно было только из задней полусферы цели (там, где тепловое излучение сильнее всего). И с небольшой дистанции.

За все время существования этой модификации "Сайдвиндеров" их было выпущено довольно много; в среднем они поразили 16% целей.

В виртуальном мире эта модификация существует только в F-16 Aggressor. Вероятно, авторы исходили из предположения, что где-то в Африке, где происходит действие игры, еще мог заваляться такой антиквариат.

Вьетнам: ВВС против флота

Разных модификаций "Сайдвиндеров" было разработано очень много. Тут свою роль сыграло еще и то, что американские ВВС и морская авиация (грубо говоря, флот) сами делали заказы оборонным фирмам и использовали свои собственные варианты. В рассказе о вьетнамских приключениях "Сайдвиндера" речь идет только о "морских" ракетах, ибо они были несколько более совершенны.

Флот использовал три новые модификации "Сайдвиндеров" – AIM-9D, AIM-9G и AIM-9H, каждая последующая была развитием предыдущей. Вообще говоря, модификация AIM-9C тоже существовала. Это была попытка создать "Сайдвиндер" с полуактивной радиолокационной системой наведения. Опыт был признан неудачным.

Три новые модификации показали себя куда лучше, чем AIM-9B. Они были более маневренны, их ГСН охлаждались, а обтекатели были изготовлены не из стекла, а из фторида магния, который пропускал инфракрасные волны большей длины (о том, какое это имело значение, мы поговорим чуть позже). Сами головки были усовершенствованы, они гораздо успешнее следили за маневрирующими целями и у них увеличился угол захвата. Наконец, на модификации "H" вся электроника стала полупроводниковой.

Осколочная боевая часть была заменена на стержневую. При подрыве из нее, разворачиваясь, вылетает большое кольцо, состоящее из гибко соединенных металлических стержней. Такое колечко может в два счета срезать цели крыло. Или хвост.

Впрочем, новые модели унаследовали одно свойство AIM-9B – их тоже можно было применять только из задней полусферы.

Кое-что из описанного здесь можно встретить у себя под крыльями, правда, редко. Например в Israeli Air Force.

Так завершилась история "ранних" "Сайдвиндеров". В конце 70-х – начале 80-х с ними стали происходить интересные трансформации.

Тысячная доля миллиметра

Во-первых, выяснилось, что кончины ближнего воздушного боя, о которой так долго говорили теоретики и для которого, собственно, и создавался "Сайдвиндер" со товарищи, в ближайшее время не будет. Ракеты средней дальности (такие, как AIM-7 "Спэрроу") не справились с предназначенной им ролью могильщиков. В воздушных боях на Ближнем Востоке "Сайдвиндеров" расходовалось втрое больше, чем "Спэрроу", хотя, по идее, "Сайдвиндер" должен был уже пасть жертвой естественного отбора... На причинах этого явления лучше остановиться как-нибудь в другой раз.

Во-вторых, была создана новая модификация "Сайдвиндера" – AIM-9L. Чувствительным элементом ее ГСН стал полупроводник на основе индия, который смог принимать инфракрасное излучение с длиной волны до 4 микрометров – чуть больше, чем раньше.

Суть в том, что чем больше длина волны, тем ниже интенсивность излучения. И, соответственно, тем чувствительнее ГСН, которая может это излучение принимать.

Разница в тысячные доли миллиметра (в сочетании с другими усовершенствованиями) дала сокрушительный результат. Новая ракета стала всеракурсной, что давало колоссальное преимущество в бою. Собственно, именно по поводу этих ракет герой Strike Commander и устраивал скандалы менеджеру своей группы ("Ну зачем тратить столько денег на "Лимы", есть же "Джульетт" – "Вирджил, "Джульетт" захватывает цель только с хвоста" – "Ну так и зайди ей в хвост"). "Джульетт" – это AIM-9J, последняя из тех вьетнамских модификаций "Сайдвиндеров", которые здесь не рассматривались. Вообще же, спор был беспредметен: единственным эффективным оружием в Strike Commander была пушка, поскольку все ракеты слишком легко уходили на пассивные помехи.

Кстати сказать, именно помехоустойчивость AIM-9L была повышена. Аэродинамика ракеты также была изменена, что улучшило ее маневренность. На этих "Сайдвиндерах" впервые был применен дистанционный лазерный взрыватель.

Именно этими ракетами были вооружены английские и израильские истребители, когда началась фолклендская заварушка и стартовали воздушные бои над долиной Бекаа... Сообщается, что эффективность нового изделия составила 80%. Дальнейшим развитием этого дела стала AIM-9M – еще более увеличенная помехозащищенность и меньшая дымность (выпущенная ракета обнаруживается, главным образом, по дымному следу).

Именно эти две модификации – "L" и "M" – составляют костяк всего ракетного оружия "воздух-воздух", которое используется в большинстве симуляторов. Впрочем, есть одно исключение.

Что-то меня к тебе притягивает...

Вот тут-то и наступило наше время. Появились персоналки – авиасимуляторы пошли косяком. И в каждом симе современного истребителя обязательно присутствовали "Сайдвиндеры". Так или иначе. Даже во "Фланкере". Называть что-то конкретное бессмысленно.

Если не считать AIM-9X, находящейся в разработке (начало ее производства планируется на 2002 год; симов с ее участием уже больше, чем достаточно – все они изображают F-22), то самым современным, что есть на сегодня, является AIM-9R. Строго говоря, это уже не совсем "Сайдвиндер". Его система наведения не инфракрасная, а скорее, тепловизионная. ГСН "видит" образ цели, который подвергается цифровой обработке. Явная ерунда, типа других целей или тепловых ловушек, отсекается сразу. Теоретически, системы постановки активных инфракрасных помех становятся неэффективны в принципе.

AIM-9X – это отдельный разговор. Там почти все другое. Но пора нам и закругляться – даже не сказав ни слова ни об экспортных версиях изделия – семействе AIM-9P, ни о побочных продуктах – таких, как противорадарная ракета AGM-122 "Сайдарм".

Здоровый какой-то материал получился. Впрочем, так всегда бывает, когда пишешь о чем-то очень распространенном, да еще и пытаешься изобразить портрет на фоне времени.

А ведь любая система оружия, стоящая на вооружении несколько десятилетий, заслуживает такого портрета. Неважно, что это – АК, Ту-95, РСЗО "Град"... или ракета с инфракрасным наведением "Сайдвиндер", класса "воздух-воздух".







[1] Героиня сегодняшнего рассказа.
[2] Aggressor. "Сайдвиндеры" разных модификаций. Ближайшая — AIM-9B.
[3] Lightning 3. F-22 и AIM-9X. Наверное.

Игра
MiG Alley
предоставлена компанией Empire Interactive

Америка в штопоре



Первый раз о MiG Alley мы писали очень давно. В том же номере, в котором была рецензия на предыдущее творение Rowan/Empire Interactive. Название этого творения перекочевало на коробку MiG Alley в виде надписи “From creators of Flying Corps Gold”. Но это уже лирика. А суть в том, что продукт наконец вышел. Долгострой? В целом, да. Но для долгостроя он неплохо смотрится.

Должен сразу признаться вот в чем. Пожалуй, изучение этого дела на предмет написания рецензии страдало некоторой однобокостью. Однобокость проявилась в том, что касается режима кампании. Это хорошая кампания, в ней есть свои особинки, она вполне соответствует современным стандартам, но проходить ее не более интересно, чем проходить одиночные уровни в Worms или сшибать телеантенны (или что там) в Carmageddon 2. Истинное предназначение MiG Alley — чистый воздушный бой. Этот бой, ясное дело, должен быть онлайновым, хотя и single player неплох.

Полуостров

Коллега Скар по названию решил, что речь идет об аркаде. И, кажется, действительно было что-то такое. Ничего удивительного — термин “Mig Alley” широко известен. Корея, начало пятидесятых, 38-я параллель, реактивные двигатели и отсутствие управляемых ракет. “Сверхкрепости”, взлетающие с японских аэродромов.





Напалм. Массовые воздушные бои. Американцы против корейцев, китайцев и русских. МиГ-15 и МиГ-15бис против F-86 “Сейбр”.

Из этого можно было сделать чудесную игру. И делали. Иногда неплохо получалось.

MiG Alley — это не для новичков. Очень хардкорная вещь. Даром что не надо разбираться с тоннами оружейных спецификаций и мрачно штудировать описание режимов работы радара. Одной только модели полета вполне хватает для проведения естественного отбора в среде пользователей.

Враги

Раньше утверждалось, что на МиГ-15 можно полетать только в режиме multiplayer. К счастью, это не так. МиГ вполне доступен в некоторых quick missions. Которые на поверку и оказались интереснее, чем сама кампания.

Два главных действующих лица MiG Alley — это уже упомянутый МиГ-15 и “Сейбр”. Хотя “летабельных” самолетов в игре куда больше, есть даже поршневой “Мустанг”, который также принимал посильное участие в заварухе. Впрочем, чему тут удивляться — с красной стороны действовали По-2, причем, как говорят, довольно успешно. Но это к слову.

Компания Rowan, верная своим традициям, вложила в коробку очередную репринтную копию. На этот раз это секретный доклад одного из командиров американских эскадрилий — относительные преимущества и недостатки МиГа и “Сейбра”. Читается интересно... но неожиданно понимаешь, что в игре все не так, как в докладе. Нет, МиГ не “опустили”, как принято у американцев, даже наоборот... но все стало по-другому.

Впрочем, лучше рассказать об этом по ходу дела.

...И от него ничего не осталось

Единственное, чем авторы обидели МиГ-15, — снизили ему мощность оружия. Хотя и в документации, и в репринтном докладе упоминаются и три его пушки, и то, что попадание одного снаряда калибра 37 мм для “Сейбра”, как правило, фатально; при стрельбе из вас вылетает лишь струя предметов, очень напоминающих шаровые молнии, причем для убиения необходимо добиться 6-7 попаданий. При каждом попадании из цели вырывается некая белая звездочка, очевидно, символизирующая клочки дюраля. Потом “Сейбр” начинает жирно коптить, потом с треском разлетается вдребезги (травматическая ампутация плоскостей в игре есть, но встречается довольно редко).

Но все равно, это гораздо лучше, чем сейбровские пулеметы (даром, что их







шесть штук). При атаке на МиГ звездочки летят таким потоком, что их хватит на несколько американских флагов. А толку чуть. Наконец, наши усилия вознаграждаются дымным хвостом и взрывом. Атакуем следующий МиГ — клац — кончились патроны.

Что будет, если путем патча восстановить историческую справедливость в мощи оружия МиГ-15? Видимо, тогда граница между Кореями пройдет не по 38-й параллели. И не факт, что вообще будет существовать. А из моей квартиры исчезнет подставка под журнальные подшивки, бывшая ранее монитором "Самсунг".

Последствия резких движений

Говорят, что МиГ-15 был очень строг в управлении и легко валился в штопор. Чак Егер, вероятно, самый знаменитый американский летчик-испытатель, освоивший и эту машину, долго ругался, говорил, что это летающая мина-ловушка, что если бы он разбился, никто не был бы удивлен, — и все эти его речи были перенесены в документацию.

Как бы не так!

Тут, конечно, есть своя специфика. Все без исключения самолеты в MiG Alley срываются в штопор с изумительной легкостью. Более-менее управляемое сваливание здесь фактически отсутствует — вас сразу неуправляемо закручивает (в качестве дополнительного приза при этом частенько глохнет двигатель). На первых порах такое поведение аппаратов будет преследовать вас постоянно. Потом приходит осознание факта, что клавиша выпуска закрылков по своей важности стоит на одном месте с гашеткой. В этой игре закрылки выходят на любой скорости и, во-первых, резко сокращают радиус разворота, который по-другому не сократишь, ибо сорвешься, а во-вторых, не дают набрать лишнюю скорость в отвесном пике. Они вполне заслуживают переопределения на кнопку джойстика (независимо от того, сколько таких кнопок на вашем агрегате). Кроме того, по прошествии некоторого времени вы все же начинаете чувствовать момент, когда самолет начинает вести себя неадекватно и понимаете, что дальше его лучше не "вздергивать".

Теперь о том, кто тут более устойчив. Это МиГ-15. Надо сказать, что AI страдает из-за "строгости" летной модели. Так вот, я массу раз видел штопорящие "Сейбры", но МиГи — никогда. Если вы гонитесь за "Сейбром", а тот вдруг с крутого виража, вращаясь, уходит в пике, то можете не сомневаться: в черепной коробке обитателя мишени не осталось уже никаких воспоминаний о том, что на хвосте повис коммунист — тут в землю бы не воткнуться. Кстати, самая легкая цель — враг в плоском штопоре, если пикировать на него сверху: он абсолютно неподвижен относительно ваших стволов и развернут к ним плоскостью...

Итак, штопор в MiG Alley — это очень серьезно. Все остальное куда проще. Посадка проблем не представляет. Единственный вопрос: разработчики почему-то ввели раздельные тормоза для левого и правого шасси. Поэтому при торможении нажимайте угловые скобки строго одновременно. Иначе умрете.

Есть и радиообмен. Средний по сложности.

Шелковый шарф

Чтобы шею не натерло, когда в бою будете головой крутить. Надо сказать, что боевые виды в MiG Alley сделаны неважно. Особенно это относится к выбору цели. Padlock есть, но здесь им пользоваться сложнее, чем обычно, в силу повышенной стервозности машин (повторюсь, чуть что — и в штопор).

Вне режима padlock марки на целях не предусмотрены. Отличный способ влезть в шкуру настоящего летчика, который опознавал врагов с любого ракурса и на большом расстоянии, а также различал зеленый самолет на фоне зеленой земли. Особую пикантность ситуации придает то, что МиГ и "Сейбр" довольно похожи друг на друга, а в боях могут принимать участие десятки машин. В том докладе, кстати, указывается, что многие летчики брали с собой бинокли. Теперь понятно, зачем.

"Радар" есть, но разработчики попытались сделать так, чтобы он выдавал трехмерную картинку. Результат этого поистине ужасен, его не стоит даже описывать.

Указателя отдельно взятой цели нет. Есть указатели на все самолеты, которые ушли недалеко за кромку экрана; разработчики объясняют это тем, что поле зрения летчика в жизни гораздо шире, чем в игре.

И еще один неприятный момент. В режиме cockpit off (самом удобном в воздушном бою) нельзя оглянуться назад.

За пределами онлайна

...Где приходится иметь дело только с AI. Вообще говоря, он был неплох и во Flying Corps. Здесь сохранились его лучшие черты — приличное маневрирование в ближнем бою (если не считать упомянутых ошибок пилотирования) и некоторая "очеловеченность" (враг может не заметить, что вы повисли у него на хвосте, но на просвистевшую мимо кабины очередь реагирует мгновенно и тут же делает выводы). На самых сложных опциях AI не чуждается и

Системные требования:
Windows 95/98, Pentium 166 (минимальное разрешение 800x600; рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM, 6X CD-ROM (рек. 12X)

Дополнительная информация:
400 Мбайт на HDD.
Нужен джойстик.
Многопользовательские режимы: IPX, TCP/IP (минимальная скорость связи — 28800), модем, нуль-модем.
Сайт издателя: www.empire.co.uk

тактических соображений — к примеру, “Сейбры” стремятся затянуть МиГи на малые высоты; на них американские самолеты имеют некоторое преимущество в маневре. Неплохо.





ОК, кампания

Скажем все же и о ней пару слов. В принципе, она динамическая (генерируются неповторимые задания, есть элементы стратегического планирования, и от ваших действий до некоторой степени зависит общее положение на фронте), но не в реальном времени, а, если можно так сказать, походовая. Каждые сутки делятся на три периода.

Вы командуете сразу многими самолетами и можете назначать им разные задания. Как правило, это штурмовка наземных объектов. В отличие от многих других игр, в этой кампании очень важную роль играет logistics — попросту говоря, в списке целей будет очень много разных складов, уничтожение которых оказывает непосредственное влияние на события, происходящие на переднем крае.

Где много самолетов, там и много пилотов. Ваши подопечные снабжены именами и целым рядом характеристик.

Сделано все, повторюсь, на совесть. Единственный недостаток режима кампании — некоторая запутанность интерфейса. Можно было куда проще. Но вот странное дело — проходить бессмысленные (по большому счету) “быстрые миссии” интереснее. И почему-то не кажется, что дело только в том, что кампания исключительно американская, а в quick missions можно летать на МиГах.

Графика, etc.

Нельзя сказать, что это передний край и новый стандарт, но впечатление очень приятное — если не считать мелкие недочеты. Они действительно мелкие, не стоит на них останавливаться.

Ландшафт очень симпатичен, хотя сразу видно, что он делался путем оцифровки спутниковых фотографий; с воздуха земля выглядит немножко не так. Облака удались местами. Очень хорошо смотрится верхний край сплошного слоя; отдельных кучевых облаков, к сожалению, нет.

Модели самолетов хороши. Для “Сейбров” предусмотрен персональный noseart — что-нибудь, изображаемое под кабиной. Жаль, что ничего такого нет для МиГ-15.

Звук сугубо функционален. Он практически не замечается. Музыка не слышна.

Управление как бы переопределяемо. Управляющих клавиш полно, но пользуешься десятком, не больше.

Debriefing

МиГ-15 лучше. Хотя и не подавляюще, но лучше.

Что будет в онлайне? Невольно вспоминается то, что случилось, когда Jane’s выпустила “патч реалистичности” к Fighters Antology. Моментально произошел естественный отбор: все виртуальные пилоты пересели на Су-27 и Су-33, а всевозможные F-15 и F-16 отправились на свалку истории. Возможно, и сейчас произойдет что-то в том же духе.

Но пора закругляться. Рейтинги у нас теперь дискретные, а хочется поставить что-то между 4 и 4,5.

Пусть будет 4,5. Это хорошая игра. Хотя и странноватая временами.

—Андрей Ламтюгов



MiG Alley

★ Rowan
★ Empire Interactive

МиГ-15 лучше. А потому проходить кампанию на “Сейбре” не хочется.

4.0	ГРАФИКА
3.5	ЗВУК
2.5	МУЗЫКА
4.0	СЮЖЕТ
высокая	СЛОЖНОСТЬ
4.0	РЕАЛИЗМ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **4.5**



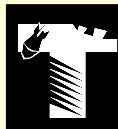
ВСЕ-ТАКИ ПОЛЕТЕЛ!

FLY!

• Андрей Ламтюгов •



На эту игру возлагались очень большие надежды. Впрочем, как и на любой другой продукт, у которого были хоть малейшие шансы стать MSFS-киллером. Flight Unlimited 2 был симпатичен, но подобной задачи себе явно не ставил. Pro Pilot, со своими глюками и врожденной устарелостью, просто не потянул.



Так и получилось, что единственной надеждой остался Fly!. Нам обещали, с одной стороны, симпатичную графику, а с другой – такой уровень реалистичности, что всем остальным тут же станет нечего делать.

В идеале предполагалось, что уровень графики будет не хуже, чем во Flight Unlimited 2, масштабность и точность летных моделей окажутся на уровне MSFS98, и, наконец, имитация работы бортовых систем превзойдет то, что было в Pro Pilot. Вот такое сочетание.

Утрамбовать и запихнуть

В том, что касается реализма, подход у авторов был на редкость простой. Взять настоящую кабину самолета (их в игре пять штук, все моделировались при непосредственном участии фирм-производителей) и запихнуть ее в игру. Причем запихнуть так, чтобы все без исключения кнопки и тумблеры были действующими.

И это было сделано. На уровне фотореалистичности. Результат оказался чудовищен (видимо, авторы так и планировали). Во Fly! все самолетики легкие, но в их среду все же затесался один бизнес-джет. Так вот, его управление развернулось аж на семь экранов, один из которых надо скроллить, ибо будучи показан полностью (имеется в виду – снизу доверху, вместить его по горизонтали нельзя никак), хотя бы и в разрешении 1024x768, он затмевает собой окружающую действительность где-то на три четверти. Впрочем, надо отдать должное специалистам Terminal Reality, они приложили все усилия, чтобы подобный подход не сказался на легкости пилотирования самолета; надо сказать, что некоторые из их решений весьма удачны. К примеру, скроллить упомянутый экран очень легко; остальные же в процессе полета не требуют постоянного внимания. Pop-up help охватывает всю приборную доску – стоит мышку подвести; в отдельных случаях он выдает не только название этого объекта, но и его состояние (COM1 ON), поскольку некоторые переключатели очень мелкие и не всегда легко понять, в каком положении они стоят.

Новичкам с этой штукой лучше не связываться – они застрянут уже на стадии запуска двигателей и запроса разрешения на взлет. Впрочем, проблемы могут возникнуть не только у них. Здесь опыт MSFS помогает мало – ведь даже там дело начиналось с того, что "Лиэрджет" уже стоял на полосе (в крайнем случае на рулежке) с включенными двигателями. Как-то не задумываешься, что для выполнения этого простого действия надо перекинуть этак с десяток тумблеров. В строго определенной последовательности.

Дальше, разумеется, больше – навигационное оборудование воспроизведено со страшной силой. Хотя большой необходимости во всяких радиокомпасах не возникает – на каждом самолете стоит GPS. Карта (очень красивая, совсем как настоящая) встроена в симулятор. По ней ползет самолетик, что вполне справедливо с точки зрения реализма: все равно вы знаете свои координаты благодаря упомянутой GPS.

Навигация по радиомаякам – это колоссальное количество цифр, которые надо считывать с карты и воспроизводить на панелях авионики. Здесь разработчики облегчили нам жизнь, как только могли, при условии невыхода за рамки строгой реалистичности: достаточно кликнуть на значке маяка на карте, и его рабочая частота сама вводится в систему. То же самое относится и к аэродромам: клик – меню со всем перечнем частот служб, клик – можно говорить. Впрочем, ввести частоту можно и вручную; повторюсь, все кнопки "живые".

Здесь итог таков. По изображению кабины и всего ее содержимого MSFS остается далеко в хвосте, глотая пыль (как, кстати, и другие игры на тему). После всех этих свирепых панелей сдвигаемые и масштабируемые окошки MSFS кажутся чем-то наивно-бутафорским. И что самое поразительное, менее удобным в обращении. При осмотре кабины Fly! выглядит мощнее, красивее и куда как "стильнее".





[1] Управление вспомогательным двигателем. Один из семи рабочих экранов... [2] Облака и самолет. Облака получились чуть лучше.

О пользе диет

Модель полета тут весьма серьезная. Закрытая структура имеет свои плюсы. Вы не можете включить в игру неограниченное количество самолетов, но те, что есть, будут проработаны более тщательно. Что и произошло. Еще одна вещь, которой не было в MSFS, – расчет центровки машины в зависимости от количества пассажиров, багажа и веса всего этого дела. Так что в целях безопасности полета есть смысл соблюдать диету.

Метеорология сделана несколько проще. Облачность имеет всего три степени плотности; облака не различаются по типам. Турбулентности не бывает. Однако обледенение предусмотрено (и каждый самолет снабжен массой противообледенительных примочек). Кстати сказать, в игре есть возможность скачать реальную сводку погоды из Интернета (то же будет и в MSFS2000).

Что нехорошо – нельзя устраивать себе праздник жизни, программируя отказы бортовых систем. А в MSFS это было, было... И еще моментик, относящийся скорее к простому недосмотру. Короче, нельзя указать время полета. Это время всегда системное. Если на дворе летняя ночь, а хочется полетать зимним днем, извольте поменять системную дату. Это просто странно.

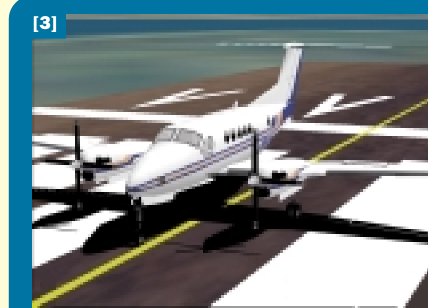
Очередной локальный итог таков: к модели полета претензий нет. Или почти нет.

Эстетически

Графика в таких вещах условна просто потому, что на земном шаре слишком много разных трехмерных штук. Все не отрисуешь. Flight Unlimited 2 смотрелся симпатично, но надо помнить, что он был ограничен окрестностями Сан-Франциско. Fly! охватывает всю планету (насколько равномерно – другой вопрос), вот поэтому его полная инсталляция и занимает полтора с лишним гигабайта.

Иногда Fly! бывает изумительно красив. Красив до невозможности. Я даже могу сказать, когда такое случается – полет над облаками, broken, вид из кабины. Со стороны лучше не смотреть: трехмерные модели удались не очень хорошо и могут подпортить впечатление. На малых же высотах возникает стандартная проблема: текстуры оказываются слишком крупными, причем наложены они не везде, в Чикаго некоторые небоскребы стоят в чистом поле, а трехмерных объектов слишком мало. Здесь Fly! похож на Pro Pilot. Тот тоже улучшался по мере подъема на высоту. А вот MSFS от этого портился.

Звуковые эффекты чисто функциональны, долго говорить о них смысла нет. Диспетчеры базарят, аппаратура временами пищит, движки ревут. Впрочем, сюда были добавлены такие нетипичные вещи, как шум от движения по полосе при разбеге и свист воздушного потока, который иногда можно услышать. Музыка отсутствует.





[3] Турбовинтовой “Кинг”. Зверь-машина. [4] Иногда текстуры земли очень даже ничего.

Итог по этой главе. Черт его знает. С одной стороны, таких облаков не было и во Flight Unlimited 2. Да и вообще они редко где встречаются. С другой – полет на малой высоте обнажает общую бедность зрелища (хотя она вполне объяснима, если вспомнить о масштабности).

Куда же без этого

Онлайновый режим во Fly! предусмотрен. В нем энное количество пилотов начинает функционировать в одном и том же пространстве – один летит туда, другой сюда, диспетчеры работают... Надо сказать, что в оффлайновом режиме насыщенность сценария ничтожна. Она не идет ни в какое сравнение ни с MSFS98, ни с Flight Unlimited... особенно с последним, поскольку в нем все происходящее в воздухе генерировалось заранее, с целью и смыслом, а вовсе не было предельно усложненным вариантом броуновского движения (как в MSFS). Одновременно с вами в воздухе будут находиться два-три самолета, ведомых AI, не больше.

Что же касается режима онлайн, то это действительно интересная находка. Посмотрим, что из этого получится позже, когда массовые онлайновые полеты Fly! выйдут из стадии становления. Тут подводить итоги пока рано.

Ну и как оно?

Будущее этого дела предвидеть относительно легко. Я уже ставил эксперименты на людях. У некоторых мои речи о полностью действующей кабине вызывают мгновенный хватательный рефлекс, озвученный воплем “Хачу!”. У других отслеживается столь же мгновенная реакция отторжения. Другими словами, продукт на любителя. Причем вместо слова “любитель” явственно напрашивается определение “профессионал”.

Насколько удалось разработчикам Terminal Reality потеснить всех остальных, работающих на славной ниве гражданских авиасимов? Достаточно, чтобы занять свою нишу. Fly! – это хороший продукт. Немного подглючивает, это да, но кто из вас без греха...

Насколько он хорош по сравнению с остальными? По части реалистичности перебивает, видимо, всех. MSFS точно. Pro Pilot тоже. По графике... Приемлемо для игр такого класса; к тому же временами происходят прорывы, когда Fly! бьет лучшее, что есть в этой области, – Flight Unlimited 2 (да, я в курсе, что в ускоренном Pro Pilot 99 тоже появились приличные облака).

Похоже, это все серьезно. EXE

FLY!

РАЗРАБОТЧИК Terminal Reality
ИЗДАТЕЛЬ Gathering of Developers

Изящная штучка. Но не для слабонервных.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM, 4X CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

300 Мбайт на HDD.
Настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель, не помешает хороший джойстик.
Многопользовательский режим: TCP/IP.
Официальный Интернет-сайт игры: www.iflytri.com.
Сайт издателя: www.godgames.com.
Сайт разработчика: www.terminalreality.com.

СЛОЖНОСТЬ: сверхвысокая
ГРАФИКА: ★★★★
СЮЖЕТ: ★★★★
ЗВУК: ★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ: переопределяемо
РЕАЛИЗМ: ★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ЮНОШИ БЛЕДНОГО

Эпизод первый: "Программист"

Позвольте представиться: Юноша Бледный со взором горящим. В принципе, я — собирательный персонаж, а не живой человек, но все мои истории — настоящие. Все они в разное время происходили с разными людьми и заслуживают описания. Исторические хроники утверждают, что обычные люди учатся на своих ошибках, и потому до старости доживают редко. А вот гении, каковые и двигают жизнь вперед, обязаны уметь учиться на чужих ляпах. Я расскажу вам о своих, и буду надеяться, что они помогут кому-то из гениев...





одился я, конечно, не так давно, как ваш аксакал ПэЖэ, но пожил на этом свете достаточно, чтобы застать краешком появление Wolfenstein'а, манию DOOM'а и все последующие события. С компьютерами встретился в самом конце школы, в УПК, за что до сих пор благодарен замечательному человеку, прирожденной программистке, нянчившейся с нами и учившей жизни.

Прошло года три, были благополучно написаны радостные мелочи типа очередной вариации на тему ползающего червяка, тетриса и castles, не говоря уже о "неигровых" программах, подоспел институт – и сомнений не осталось: хочу компьютеров. Много, разных, они вполне годятся, чтобы связать с ними всю жизнь. МИЭМ, прикладная математика. Очень удачный выбор, талантливые преподаватели, как раз удалось застать последние годы, когда в российских институтах еще не открылись коммерческие шарашки, утащившие у студентов компьютеры.

Так уж оно сложилось, что от "Бейсика" я быстренько переполз к Borland Pascal, да так на нем и остался. Лучшего языка на тот момент, пожалуй, не было, да и объектно-ориентированные вещи в нем появились очень быстро, в то время, когда найти на PC разумную версию C++ было практически невозможно. Скорость у Borland всегда была на высоте, как компиляции, так и выполнения, так что проблем – никаких. Кроме одной: хотелось чего-то большого, красивого...

Как раз тогда и вышла та самая версия Borland (еще Turbo, разумеется) Pascal с поддержкой объектно-ориентированного программирования (ООП), Turbo Pascal 5.5. А в ней... В ней в качестве примера была крохотная, но очень симпатичная игра в текстовом режиме, арканоид под названием Breakout. Тарелка, шарик прыгает, кирпичики разрушаются, здорово.

Мне повезло – у меня был друг, с которым я познакомился в институте, не меньше меня фанатевший от программирования, и решили мы вместе сделать Игру. Только так, с большой буквы, и не иначе. Игра должна была перевернуть мир, поднять технологии на новый уровень и показать всем кузькину мать. А нам, само собой, принести, как минимум, пару миллионов долларов и всемирную славу.

Игра

Начали мы очень просто: поскольку всегда хотелось играть не с бездушной железкой, а друг с другом (любимая забава – игра в Budokan или гольф на XT, не обращая внимания

на тормоза), то решили совместить все, что мы могли и хотели, в одной игре. Первое – изучить ООП, разобравшись как следует с исходным текстом Breakout. Второе – сделать игру на двоих. Третье – переплюнуть ближайших конкурентов по качеству. Конкурентами, помнится, были Wolfenstein, Wing Commander, умевший тогда работать даже на EGA, и остальные игры того времени.

Надо заранее отметить: мы не бросили проект. Мы довели его до конца, то есть до демо-версии, которую не стыдно показывать посторонним, хотя так и не смогли продать ее. Испытали кучу удовольствия по дороге, научились программировать, научились делать большие проекты и управляться со сложными программами. Помнится, переход от текстового к графическому режиму прошел сравнительно безболезненно, а вот серьезное использование ООП привело к милым казусам. Когда хотелось сделать что-то новое и красивое, обязательно выяснялось, что в существующую иерархию оно не вписывается, и надо переделывать половину программы.

Когда один и тот же объект во время работы приходилось размещать в четырех списках одновременно, и в каждом – как представителя другого класса объектов (как мячик, как стенка, как изменяющийся от времени объект и как управляемый объект), мы тихо чесали в затылке и с грустью думали о предстоящей отладке. Но работали, и работали успешно.

Спасибо судьбе, нашелся еще один человек, опять-таки сокурсник, с художественным талантом. У него было достаточно времени, чтобы нарисовать нам красивые кирпичи, и за это ему великое спасибо – без них игра выглядела бы настолько абстрактно и жутко, что красоты кода никто не увидел бы.

Коммерция

Итак, игра, то есть Игра, была более-менее завершена, мы уверенно бежали к финишной ленточке, готовые порвать ее и триумфально поднять руки, купаясь в свете софитов и фотовспышек. Друзья и знакомые единогласно подтверждали, что шедевр налицо. Оставались пустяки – ознакомить с ним мир, ждущий этого события с широко открытыми глазами и карманами.

Если бы в те времена хотя бы один из нас, хотя бы одним глазом, видел Internet – мы с вами сейчас вряд ли разговаривали бы. Общался бы я сейчас только на английском, катался бы на розовых “Кадиллаках” (фи, “Феррари” – дурной вкус)... Но, увы, даже в Москве тогда о нем ходили только слухи. Сеть FIDO была, пожалуй, единственным способом пообщаться с народом, а по ней найти кого-то подходящего было весьма трудно.

Но, впрочем, мы старались как могли. Игровые фирмы в Москве уже были, воодушевленные успехом тетриса, они старались, как могли, но без особого успеха. Наши походы в пару фирм закончились тем, что одна из них украла у нас называние игры, а вторая так и не смогла найти обладателя авторских прав на игру-прототип и выяснить, можно ли продавать вариации на эту тему. Дик и темен был тогда российский игровой мир...

Резюме

Если попробовать подвести итоги проекта, то обнаружатся два основных и кучка дополнительных, помельче. Во-первых, Internet необходим. И не просто почтовый адрес, но понимание происходящего, умение подать себя, просиживание долгих часов в поисках потенциальных контактов, как в России, так и за рубежом. И, безусловно, в комплекте с Интернетом обязан присутствовать хороший английский. Без вариантов. Если этого нет – лучше бросить сразу и не дергаться.

Во-вторых, маленькие проекты, с числом участников два-три, вполне можно закончить, даже если они первые в жизни. Главное – не зарываться и не пытаться сделать шедевр всех времен и народов, превосходящий по объему Quake или StarCraft. Нет, разумеется, делать немереную шедевровину можно, это полезно и интересно. Но закончить ее нельзя – к тому моменту, когда она будет близка к финишу, она отстанет от потребностей игроков года на три, а то и все пять. А недоделанный проект – хуже, чем вообще неначатый, ибо дает плохую психологическую установку, “не доделал – ну и ладно”, которая больно ударит по первой же “денежной” работе.

И по мелочи: в проекте такого размера главное – хорошая идея. А еще точнее – идея, которая проста в реализации, но интересна в игре. Можно взять что-то проверенное, но ни в коем разе не копировать из крупных игр, а то не хватит времени. А совсем хорошо – попытаться изобрести собственный тетрис, то есть что-то мелкое и простое.

Сделать хорошую графику или продвинутый код, конечно, можно и нужно, именно их и будет оценивать потенциальный издатель. Но для начала надо определиться с тем, что могут сделать собравшиеся. Приглашать кого-то со стороны бесполезно, он может уйти посередине проекта, и все остановится, так что для начала выбирается, на что лучше сделать упор.

Если есть художник, готовый на подвиги, и его творения устраивают всех, можно делать что угодно, например, написать очередную спрайтовую стрелялку с видом сверху/сбоку или мелкую логическую игру. Качество кода здесь уже неважно, лишь бы работал.

И наоборот – если есть отличный программист, но нет художника, лучше не рисковать, приглашая его, а сделать “технологичную” игру почти без оформления. Побольше спецэффектов, использовать ускорители или придумать собственную технологию отображения, и задействовать готовые текстуры или модели (все в том же Интернете полно бесплатной графики и моделей). А перед выходом игры в свет, если до этого дойдет, достаточно легко будет нанять художника за деньги и все переделать.

Разочарование

Так уж устроена эта жизнь, а еще точнее – так устроен мозг любого нормального человека, что неудача может иногда полностью изменить жизнь. Мой друг, с которым мы делали нашу игру, вообще бросил программирование, ушел в бизнес, да так там и остался. А я, вовремя обнаружив, что программирование позволяет неплохо зарабатывать, использовал наш результат в качестве тарана. Как выяснилось, любой законченный проект (а особенно – интересная и красивая игра) отлично открывает любую дверь. Показал – и ты принят на работу.

Но, разумеется, разочарование коснулось и меня. Ни одного байта с тех пор я в игре не поменял, под Windows ее не переделал, да и не собираюсь. Довольно долго работал программистом, и только недавно (пару лет назад) решил вернуться в игровую индустрию. Следующий мой рассказ пойдет о том, как делаются любительские проекты в наши дни, когда Internet уже доступен, и почему они почти все умирают в младенчестве.



LIONHEAD STUDIOS:
ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в #8'99

Стив Джексон,
очарованный очевидец



Работа в хоромах, или Мы ускоряемся

Друзья, это было жуткой подставой — переезжать в Research Park университета графства Суррей. Новое логово Lionhead находилось в каких-то двух шагах от Bullfrog'овской разлапистой лилии, в том же самом владении. Шесть различных компаний претендовали на то, чтобы занять помещение нашего нового офиса на Frederick Sanger Rd. Но управляющие Research Park хорошо знали Питера, и Lionhead "по блату" вышел победителем этого могучего тендера. Bullfrog — местная достопримечательность, компания хорошо известна в Гилдфорде как пример удачного бизнеса. И это, несомненно, помогло убедить владельцев отдать предпочтение заявке Lionhead.

Мы заказали огромные полукруглые столы, настолько большие, чтобы каждый мог разместить у себя по два компьютера, иметь вдоволь свободного пространства, хранить внушительную коллекцию компакт-дисков и даже играть в "Монополию", не мешая другим работать. Установлены обитые алюминием двери высотой в 2,5 метра с ручками из нержавеющей стали в виде фигурок космических захватчиков. Стулья в приемной отделаны резной фанеровкой, с черной бархатной обивкой подушек и изогнутыми хромированными ножками. В звуковой студии установлены микшеры и аппаратура для создания аудиоэффектов общей стоимостью 50000 фунтов стерлингов. Плюс ко всему проект нового офиса включал комнату со стенами, изогнутыми в форме груши, — место, где программеры могли бы расслабляться во время ночных бдений.

Замечу, что вся начинка офиса была "засекречена"до окончания строительных работ. Никто, кроме меня и Тима Ранса, не мог войти в офис, пока там толклись строители, а Питеру и подавно вход был заказан. Когда же, наконец, Lionhead в полном составе явился взглянуть на свое новое обиталище, лица у ребят сами по себе расплылись в торжествующих улыбках. Откупорили шампанское. Тут же начались шутливые споры о том, кто и где будет сидеть. Художник Марк Хили тотчас отправился в Гилдфорд закупать украшения для своего нового стола. Вернулся он с полудюжиной горшков с цветами, сумкой, битком набитой отполированными камешками (чтобы приклеить их вокруг монитора), а также молитвенной циновкой, которую немедленно расстелил на столе. Короче, его стол стал его "храмом". А еще парень купил нечто вроде амулета-погремушки из высушенных семян. Теперь, когда ему не поддается какой-либо особо строптивый кусок анимации, он встает и медленно ходит вокруг стола, потрясая этой погремушкой, словно какой-нибудь знахарь из племени апачей. Психоделическое зрелище.

Наконец-то у нас было вдоволь свободного места, в котором мы так остро нуждались, наконец-то мы могли нанять новых людей. Объявление о приеме на работу, опубликованное в журнале Edge, привлекло свыше 100 претендентов. В первых рядах вновь пришедших оказался Расселл Шоу (Russell Shaw), ставший музыкальным редактором. Свитер с высоким воротником, джинсы и бейсболка (к счастью, всегда повернутая козырьком вперед) — я не помню, чтобы он хоть раз был одет как-то иначе. Расселл — рьяный энтузиаст всего и вся. У него есть привычка называть всех "дружочек", как это принято у кокни. Спросите Расселла, что он думает об игре, которую вы дали ему на выходные, и он ответит вам: "Ну, это... ЗдОрово, дружочек. Действительно здорово. Угу. Большое спасибо, дружочек. Великолепно. Отлично. Угу." Однажды я подслушал его разговор с женой по телефону: "Я буду дома в половине восьмого. Угу. Великолепно. До встречи, дружочек".

Несмотря на то что Рассел — единственный из нас, у кого есть отдельная комната, он никогда ее не закрывает. А поскольку он проигрывает одну и ту же музыкальную фразу по нескольку раз, то теперь три-четыре музыкальных трека этак ненавязчиво крутятся в голове любого Lionhead'овца. Несомненно, этим трекам прямая дорога на наш вебсайт.

Кстати, о сайте. В том, что он работает (да и вообще хоть как-то существует), заслуга еще одного новичка — Джейми Дюррана (Jamie Durrant), который поразил нас своими прежними художественными работами и был принят в команду сразу, как только мы переехали в Research Park. Во время собеседования он предложил взглянуть на свой собственный вебсайт. Откуда мы узнали о двух основных качествах Джейми: во-первых, хотя он хотел работать в Lionhead художником, он оказался еще и весьма талантливым веб-дизайнером. В первую же неделю он спроектировал нам вебсайт, на котором были: интерактивная головоломка с нашим логотипом, сетевая камера, постоянно обновляющая снимки офиса Lionhead, шутки, головоломки, биографии, истории, отсылки на другие страницы и многое другое. Если вы хотите посмотреть, во что Джейми превратил сайт Lionhead, сходите на http://www.lionhead.co.uk. Не пожалеете.

Второе, что мы узнали о Джейми, — это то, что он гей и гордится этим (судя по тому, что сообщает о сем факте на своей персональной страничке в Интернете). Он даже назвал свою коман-

ду по Fantasy Football “Жеманные атлеты” (геи часто называют себя словом “жеманный”). Увы, несмотря на все вышеперечисленные достоинства, спорт в целом не принадлежит к тем вещам, в которых Джейми особенно силен.

В том году, о котором идет речь, каждый член команды Lionhead должен был организовать хотя бы одно соревнование, результаты которого попали бы в Олимпийскую лигу Lionhead. Индивидуальные соревнования могут быть по компьютерным играм, настольным играм, разным видам спорта... по всему, чему угодно, лишь бы в итоге оценивался каждый участник. Естественно, каждый выбирает ту игру, в которой он силен. Тим Ранс, наш технический директор, организовал соревнования по бадминтону. Джейми остается только мечтать о победе.

В свое время Тим работал в лондонском Сити, в самом что ни на есть финансовом центре мира, поэтому он также организовал фьючерсные торги на очки каждого игрока, приобретенные в бадминтонной лиге. Сначала мы были в растерянности. Но теперь, когда объявляют результаты какой-нибудь игры, в офисе воцаряется настоящий ажиотаж вокруг купли-продажи фьючерсов на очки участников соревнований по бадминтону.

Должен добавить, что Олимпийские игры 1997 года имели интригующее завершение. Приближалось Рождество, оставалось сыграть только две игры. Программист Джонти Барнс и я шли ноздря в ноздрю. Вопреки всем расчетам я умудрился выиграть соревнования по настольному футболу, победив в последней игре самого Демиса (экс-чемпиона Кембриджа по настольному футболу, ни больше ни меньше!). Демис никак не мог смириться со своим фиаско и оплакивал печальный для себя итог соревнований в течение нескольких недель. Так или иначе, это позволило мне подняться на 4,5 пункта выше Джонти. Следовательно, все должно было решиться в последнюю неделю соревнований по Fantasy Football, и развязка должна была случиться аккурат в сочельник. К большому моему сожалению, Джонти выиграл, взяв 5 баллов. Итак, на главном призе было выгравировано имя первого победителя Олимпийских игр Lionhead. И имя это было “Джонти”. К сожалению. Ведь он вырвал победу у меня прямо из рук. Он обогнал меня всего на ПОЛ-ОЧКА!

Другим значительным преимуществом нового офиса было то, что мы как будто стали успевать проделывать гораздо больше работы. Да еще и предстоящая в мае очередная E3 подстегивала нас хорошенько. В результате тестовая версия Black & White продвигалась очень и очень недурно. В планы Питера в первую очередь входил выпуск упрощенной версии игры, чтобы мы могли протестировать геймплей. Никакой роскошной графики или замысловатой анимации, только базовый рабочий вариант, в которой мы могли бы играть, тестировать, модифицировать и снова играть. Как только нас удовлетворит отлаживаемая версия, ее передадут художникам, которые заменят в ней тестовые спрайты на дивные произведения искусства. В следующем выпуске “Дневников” я попытаюсь наглядно проиллюстрировать процесс становления игры от ее первых шагов до той версии, которая была показана на выставке E3 в мае.

Мысли Джонти

Мы продолжаем интервьюировать программиста Джонти Барнса на предмет выявления всех прелестей его профессии.

Вопрос: Что представляет собой процесс программирования компьютерных игр?

Ответ: Если вы любите компьютерные игры так же, как я, то зарабатывать на жизнь их созданием — это сплошное удовольствие. Честно говоря, у меня такое чувство, будто мне платят за то, что я занимаюсь своим любимым хобби в компании приятелей.

Работа над компьютерными играми включает в себя непрерывное создание и решение определенных задач с привлечением достаточно сложных математических знаний и утомительным устранением ошибок. Несмотря на сложившийся стереотип, это чертовски трудная работа. Кроме того, вам порой приходится испытывать невероятное давление со стороны, чтобы, скажем, вы закончили проект как можно быстрее.

Начало работы над каждой новой игрой — самое прекрасное время, игра в этот момент всецело открыта для новых идей и экспериментов. На последующих стадиях разработки вы должны быть готовы отказаться от нормальной жизни, работая сутками, чтобы уложиться в назначенные сроки. Вы непременно должны настроить себя на то, чтобы испытывать удовольствие от своего труда, чтобы выдержать все это напряжение. Возьмем, к примеру, Dungeon Keeper — как самый вопиющий случай. В течение последних пяти с половиной месяцев разработки мы пахали не менее 16 часов в сутки, включая выходные. Это было полным безумием.

Конечно, лучший период в создании компьютерной игры наступает, когда видишь результат своей работы. Не важно, что думаешь об игре ты сам и сколько в нее вложено сил, важно то, что думают люди, которые в нее играют. И когда в автобусе случайно слышишь разговор двух незнакомцев, которые хвалят ТВОЮ игру, то понимаешь, что все это было не зря.







[1] В новом офисе просторно и уютно.
[2] Расселл Шоу — аудиобог в бейсболке (козырьком вперед — вседа!).
[3] Джейми Дюрран и его альтер-эго (на спинке кресла).

Чем они все занимаются целыми днями (и годами), или О пользе научных конференций

Лишь только в мае 1998-го на выставке E3 в Атланте мне впервые удалось получить более или менее осмысленное представление о Black & White, игре, над которой мы работали все предыдущие 9 месяцев. О, сколько раз за это время я раздраженно вздымал руки к небу: "Где же эта игра? Где? Хотел бы я знать! Никто ничего не может мне показать! Чем они все занимаются целыми днями?! Где эта чертова игра?!" Но каждый раз ответом мне были снисходительные взгляды – будто они утихомиривали не в меру раздражительного ребенка. Они уверяли меня, что все продвигается прекрасно. Питер, Тим, Марк и Джонти уже, мол, давно тестируют базовую версию игры на предмет ее сетевой играбельности. Но ведь там просто не на что было смотреть! Большие красные кубы, передвигающиеся по пейзажам, сотканным из каких-то сетей и паутин. И это игра?!

И все же ночная пахота кодеров в те несколько недель накануне E3 произвела на свет то, что даже я смог оценить. По общему признанию, это была лишь рабочая демо-версия Black & White, созданная для тестирования геймплея. Но в ней уже было множество основных элементов игры: пейзажи, племена, заклинания, существа колоссальных размеров – и все это жило! Крошечные селяне шатались по паутине своих пасторальных пейзажей, рубили деревья, ловили рыбу и распахивали поля. Щелчок мыши мог создать заклинание в виде шаровой молнии, катающейся вдоль этого пейзажа. Огр размером с Годзиллу топтал несчастных пейзан, наклонялся и пожирал их, словно семечки.

Но каким макаром эти прибамбасы вдруг ожили? Я не имел ни малейшего понятия, как и из чего сделана Black & White. Поэтому, когда я вернулся из Атланты, то первым делом попросил старшего программиста Джонти Барнса прочесть мне лекцию.

Разумеется, поначалу у Lionhead не было ничего... ни файлов, ни программ, ни графики. Так что на первом месте стояла организация схемы проекта, чего-то вроде его основы. Мы должны были разработать структуру программ и файлов, прийти к соглашению обо всем, даже о том, как будет храниться карта... Все это надо было решить заранее.

Как только все подготовительные вопросы были улажены, команда программистов (всего четверо на тот момент) могла начинать работать над библиотеками и инструментами. Библиотеки – это небольшие служебные файлы, которые скрывают основной "движок" от чисто игрового кода. Примером могут служить стандартные подпрограммы, использующиеся для управления экраном.

Инструменты – это такие служебные программы, которые буквально сшивают удивительное множество графических файлов в формат, который игровой "движок" сможет прочитать. Здесь в качестве примера можно назвать редактор спрайтов, используемый для выравнивания анимированных фреймов. Первым заданием Джонти, кстати, было начать работу над редактором спрайтов. Позже он передаст эстафету программисту-стажеру Полу Неттлтону – дабы тот завершил шлифовку деталей.

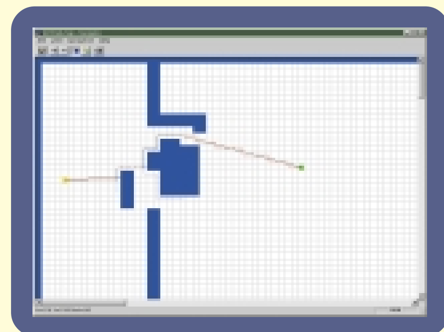
Системный администратор Тим Ранс начал работу с планирования служебных программ для сетевой игры. Они были разработаны и протестированы на игре Snakes, написанной Тимом специально для этой цели.



Поскольку Black & White игра многопользовательская, то она должна работать как в локальной сети, так и через Интернет. Секрет в том, что игра разбита на индивидуальные сюжетные ходы, хотя кажется, что она протекает гладко. В идеале необходимо иметь такое количество ходов, каким будет количество выводимых на экран кадров в секунду (fps). В конечном счете, наша команда надеется достичь скорости в 40 кадров в секунду. Однако, поскольку Интернет не справился бы с передачей данных с такой скоростью, Тиму предстоит разработать такой способ раздельной передачи данных, чтобы на пользовательской машине скорость ходов в секунду и кадров в секунду совпадала.

Марк Уэбли занимался искусственным интеллектом существ. Для начала он должен был сделать разумные предположения о том, что понадобится впоследствии по ходу игры от этих служебных подпрограмм. В первую очередь нужно было определить, куда направится существо в каждый следующий момент, голодное оно или нет, и т.п. вещи. Процесс накопления существом "жизненного опыта" уяснить не так просто, и, следовательно, эта часть задания будет закончена позже. Все эти "состояния" искусственного интеллекта записываются в таблицы формата Excel, и Марк пишет служебные программы для считывания данных из этих таблиц в общую базу данных игры. Вся прелесть пользования таблицами состоит в том, что во время тестирования баланс игры может быть легко изменен тестерами, которые ничего не понимают в программировании. Они просто открывают таблицу, меняют несколько цифр, и в мгновение ока баланс преображается! Существо удвоило свою силу, уменьшило скорость наполовину или увеличило свирепость на 50%!

Тем временем Джонти начал работать над моделью движения – то есть тем, как существа должны перемещаться по поверхности (но ни в коем случае не под ней и не внутри нее!), как они будут ускорять ход, спускаясь вниз, и замедлять его при подъеме. Он также занимался разработкой навигационной программы, которая направляла бы поселянина или другое существо из точки A в точку B самым удобным и эффективным способом. Это была та самая навигационная программа, которая позволила Джонти заполучить Final Fantasy VII в споре с Питером несколько месяцев назад (надеюсь, вы помните, что Питер обломался, когда так и не сумел обнаружить ошибку в навигационной программе Джонти, и проиграл ему коробку с FFVII – см. 4-й по счету "Дневник").



Подобного рода служебная навигационная программа всегда становится камнем преткновения для любой компьютерной игры. Но как только Джонти все отладил, Питер смог начать вдыхать жизнь в маленьких поселян. И уже недалек был тот радостный миг, когда они научились ловить рыбу, распахивать поля и даже жениться и заводить детей. Конечно, количество искусственного интеллекта, необходимого для выполнения таких задач, просто ужасающе. У каждого поселянина должно быть свое занятие, он должен уметь испытывать голод, жажду, испуг, наконец, сексуальное влечение... И это только часть возможностей.

Другой нелегкой задачей для Джонти было рассчитать передвижения стадных животных, которые в

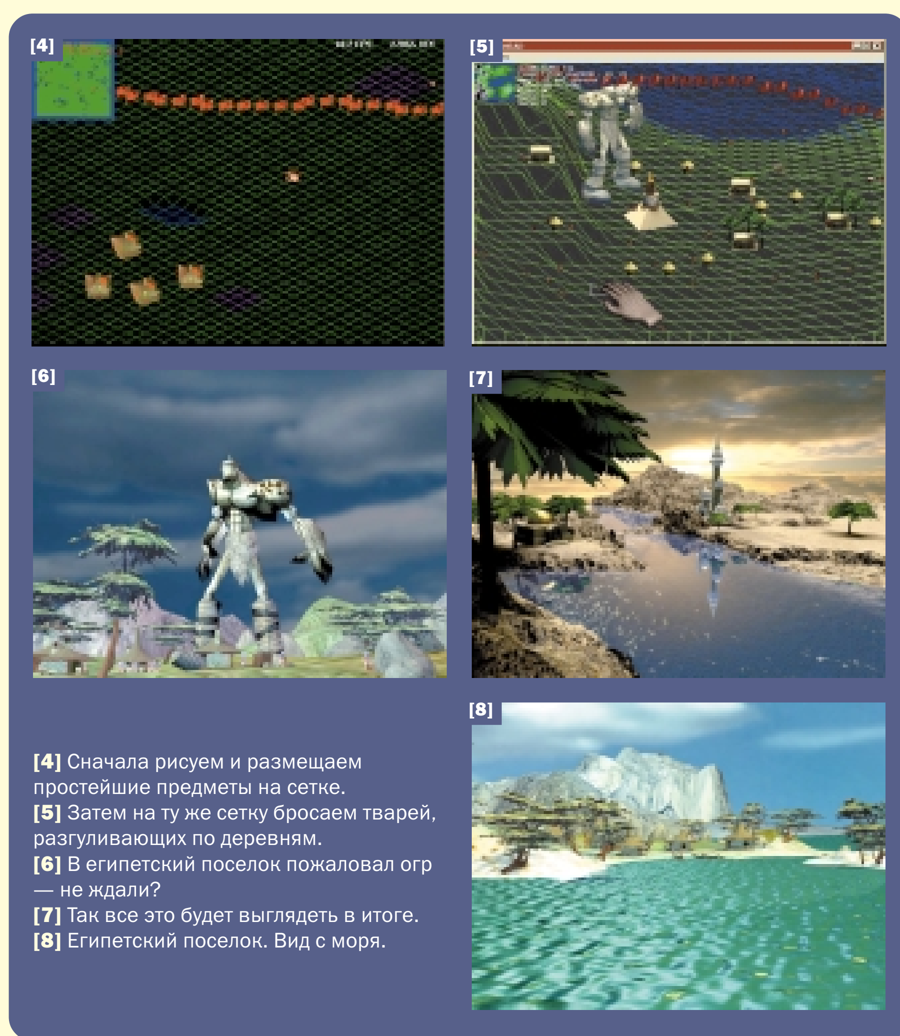
Black & White присутствуют в изрядных количествах: овец, крупного рогатого скота, свиней, а также стаек птиц, изящно парящих в небесах. Все эти божьи твари должны двигаться одновременно естественным и непринужденным образом, а не в строгом военном стиле или же хаотично, выпадая из своей стаи. Джонти нашел подходящее решение в Интернете, где откопал исследовательские статьи Крейга Рейнольдса (Craig Reynolds) по теории Бойда, представленные на конференции SIGGRAPH. Эта теория использовалась киношниками при создании спецэффектов, например при изображении полчищ летучих мышей в Batman Returns. Именно эти сугубо научные статьи и вдохновили Джонти на создание "стадного" алгоритма.

По мере того как количество подобных служебных программ росло, разбухал и список чисто графических задач, которые предстояло решать уже художникам. Каждое существо, строение, человек, каждый предмет – все должно было получить отдельное художественное воплощение.

Для рабочей тестовой версии некоторые картинки должны быть представлены в виде простейшей точечной графики. Подобно спрайтам, эти двухмерные изображения могут быть анимированы традиционным покадровым способом: заменой одного спрайта на другой, кадр за кадром, что создает иллюзию движения.

Использование спрайтов – относительно простой способ создания графических объектов. Но поскольку они двухмерны, необходимо создавать дополнительные картинки, на которых объект будет показан со всех возможных ракурсов (речь же идет о трехмерной игре, не забыли?). Человека, например, можно изобразить в 16 различных ракурсах. Чтобы заставить его еще и ходить, потребуется нарисовать, допустим, дополнительно 8 анимационных кадров – по одному для каждого положения рук и ног (кадры зациклены, чтобы создать иллюзию движения). Следовательно, чтобы человечек зашагал в трехмерной игре, необходимо, как минимум, 128 (8x16) неповторяющихся картинок.

Однако художники могут создавать объекты и в 3D. Для этого у нас есть Марк Хили и Джейми Дюрран, использующие пакет программ 3D Studio Max. Здесь все состоит из геометрических форм ("полигонов"), которые создают "кожу" вокруг объекта, смоделированного в 3D. Чем проще объект, тем меньше требуется полигонов для его отображения. Например, для отображения куба используется всего 6 square-полигонов. Для более сложных объектов, например человеческого лица, могут быть употреблены сотни и даже тысячи полигонов. Количество полигонов, используемых художниками, зависит от двух факторов: степени реализма, с которой художник хочет нарисовать лицо, и скорости, с которой игра должна продвигаться в трехмерном пространстве. Как только меняется точка обзора, компьютер просчитывает перспективу, изменяет относительные размеры и положение каждого из полигонов, а затем перерисовывает объект. Чем больше полигонов нуждается в перерисовке, тем больше времени процессор пыхтит над расчетами графики (вот почему 3D-акселераторы столь эффективны, ведь они разгружают процессор, беря на себя этот неблагодарный труд).



[4] Сначала рисуем и размещаем простейшие предметы на сетке.
[5] Затем на ту же сетку бросаем тварей, разгуливающих по деревням.
[6] В египетский поселок пожаловал огр — не ждали?
[7] Так все это будет выглядеть в итоге.
[8] Египетский поселок. Вид с моря.

Следует заметить, что рисовать в 3D весьма непросто, но после того как "проволочный каркас" объекта создан из полигонов, раскрасить и анимировать его уже не представляет большого труда (каждому полигону назначается свой цвет или текстура). А поскольку объект был создан в 3D, его, естественно, можно рассматривать в любом ракурсе. Теперь нет никакой необходимости рисовать объекты в 16 различных ракурсах. Компьютер сделает это за вас.

На момент проведения прошлогодней E3 наша любимая Black & White была примерно в середине разработки. Было написано 143000 строк кода, и основной список графики перевалил за 16000 рисунков, которые еще предстояло нарисовать. Если вас впечатляют такие объемы работы, то вы легко поймете, почему для создания только одной игры может понадобиться команда из 15 программистов и художников, которая будет трудиться до седьмого пота целых два (а то и больше) года. Джонти Барнс очень четко сформулировал наши дальнейшие задачи. Однажды он сказал мне: "Я могу справиться с таким огромным количеством работы, только решая последовательно одну задачу за другой. Если бы в мои мозги забабахали все эти задачи одновременно, я бы попросту свихнулся и не смог программировать эту игру!"

(Продолжение следует.)

Перевод с английского Михаила Новикова и Марии Горбатовой.



АУТОПСИЯ LEGACY OF THE FALLEN,

ИЛИ КАК ХОРОШО БЫТЬ МОЛОДЫМ

Дэниел Марку*



Игра	**Legacy of the Fallen** (Shogo: MAD ADD-ON pack)
Разработчик	**Anarchy Arts, Солт-Лейк-Сити (Юта,США), www.anarchy-arts.com**
Дата выпуска	**увы... уже никогда**
Платформа	**Windows 95/98/NT**
Бюджет проекта	**$60000**
Длительность проекта	**7 месяцев**
Размер команды	**10 человек** (5 своих, 5 приглашенных)

До LOF

...Живя в Солт-Лейк-Сити, мы обитали с женой в одной квартире с четырьмя другими парнями, с которыми вкалывали по восемьдесят часов в неделю над LOF. Уже тогда я частенько думал о том, как бы "рассказать миру" о нашей непростой работе – чтобы, к примеру, помочь начинающим коллегам, которые... как раз сейчас находятся в такой же ситуации, какую мы сполна хлебнули год назад.

Итак... Все началось примерно в сентябре 1998-го, Shogo как раз должен был вот-вот выйти, мы работали над своим собственным проектом, и ни о каких mission pack'ах даже не помышляли. Но однажды наши агенты предложили нам попробовать себя в создании аддона для фирмы Monolith, и мы, разумеется, согласились: для маленького и никому неизвестного разработчика такой проект – отличный способ заявить о себе, да еще и попутно заработать денег.

Комментарий-1

Все-таки, наша любимая индустрия все еще в младенчестве. Там, где все уже устоялось, например в кино, никто не надрывается, не портит себе здоровье, работая по 80 часов в неделю, и результаты от этого не хуже. Но, увы, пока мы живем не в идеальном мире, а в нашем, обычном, с этим приходится мириться. Итак, резюме: ребятам ОЧЕНЬ повезло. Их нашли, дали заказ и деньги. Что еще надо?

LOF: Начало

На тот момент наша Anarchy Arts по большей части была виртуальной компанией, с нами сотрудничали люди со всего света. Для работы над этим контрактом нам нужно было собраться где-то, и, поскольку большинство участников были американцами, мы решили обосноваться в Солт-Лейк-Сити, где живет мой друг и совладелец компании Шон. Переезд был просто необходим, я был уверен, что закончить такой проект, оставаясь виртуальной компанией, мы не сможем.

К концу декабря все основные члены команды собрались под одной крышей и приготовились к серьезной работе. И сейчас я расскажу вам, что мы делали правильно, что с самого начала пошло вкривь и вкось и чего необходимо избегать, когда занят своим первым игровым проектом.

LOF: Что было правильно

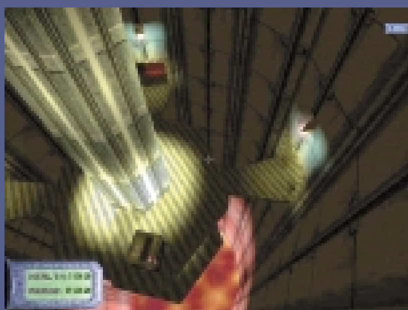
Сразу замечу, что, учитывая, как продвигался Legacy of the Fallen, найти хоть что-нибудь положительное будет трудно. Однако без светлых пятен, разумеется, не обошлось.

Первое – свобода. Monolith дал нам огромную свободу творчества, и это было очень классно. Правда, сложно сказать, плюс это или минус. Да, свобода дает возможность построить сюжет так, как ты хочешь, и создать все материалы игры именно такими, какими ты их видишь, но, вместе с тем, для начинающего девелопера очень велика опасность уйти в сторону, сотворив что-нибудь уродливое, либо просто не попасть "в ногу" с тем проектом, аддон к которому ты делаешь.

Второе – "движок". Monolith отлично поработал над LithTech, и, хотя с этим можно и поспорить, "движок" все же получился неплохим. Не идеальным, но вполне приличным. С минимумом опыта можно построить отличную геометрию, а функции "создать полость" и "выдавить" сэкономили нам столько времени, что даже подсчитать трудно. Да, нужно быть аккуратным и время от времени убивать неверные браши, которые эти функции создавали; да, добавлять двери и другие объекты поначалу было трудновато, но когда мы освоили методику, все стало получаться "на раз".

Третье – наш агент. Несмотря на все проблемы, с нами все время был человек, который

*Этот текст написан Дэниелом Марку (Daniel Marcoux), продюсером так и не увидевшего свет аддона к Shogo: MAD под названием Legacy of the Fallen. Фирма Anarchy Arts (где Дэниел главный специалист по графике), расположенная в Солт-Лейк-Сити, по сути, даже еще не фирма, а группа единомышленников, работающих над игровыми проектами на более-менее официальной основе. Игра Legacy of the Fallen (далее LOF) так и не увидела свет, и умерла, не родившись, унеся из кармана известнейшей Monolith около шестидесяти тысяч долларов. Как мне кажется, ситуация, сложившаяся в Anarchy Arts вообще и вокруг проекта LOF в частности, весьма и весьма типична и для России, и может многому научить... Читайте текст Дэниела и мои комментарии после каждой его части. **Господин ПэЖэ.**




Legacy of the Fallen — вот так игра выглядела месяца через четыре после начала разработки. "Свобода дает возможность построить сюжет так, как ты хочешь, и создать все материалы игры именно такими, какими ты их видишь, но, вместе с тем, для начинающего девелопера очень велика опасность уйти в сторону, сотворив что-нибудь уродливое, либо просто не попасть "в ногу" с тем проектом, аддон к которому ты делаешь." Нам кажется, ребята избежали ЭТОЙ опасности, но их настигла другая беда.

верил в нас, который делал все, что только мог, чтобы помочь нам, даже, ближе к концу, дал нам денег, когда их почти не осталось. Спасибо тебе, Джордж!

Вот, собственно, и все, что можно пометить знаком "плюс". Конечно, еще я встретил новых друзей, посмотрел красивые места, но все это – уже совсем другая история...

Комментарий-2

Как я уже сказал, ребятам очень и очень повезло. Их агент – просто ангел во плоти, им попался хороший "движок", и на них почти не "давили". Заранее могу сказать: такое стечение обстоятельств встречается раз в сто лет, и надеяться на него не советую. Такого в нормальной жизни не бывает. Ждите людей, которые будут измерять деньги чайной ложкой (они же их из собственного кармана достают), будут требовать, чтобы будущая игра была такой, какая им нужна для продаж, а уж агент... Видимо, он один такой на свете – попробуйте подобрать себе некоего Джорджа с опытом работы в Anarchy Arts, вдруг найдете?

LOF: Что пошло не так

Первое: избыточный дизайн. Первая и, пожалуй, главная наша ошибка – мы задумали LOF слишком большим, слишком амбициозным. Мы взялись делать аддон, не оставляя при этом наш первый проект, хотя нам следовало бы сконцентрироваться на качестве, а не на объеме, но, как часто бывает, очень уж хотелось сделать что-то новое и уникальное. Так что, в итоге, мы были намерены заняться созданием многочисленных путей завершения игры – что-то около двадцати вариантов прохождения с уровня 00 до уровня 18, завернув все это в весьма сложный сюжет. Понимание, что мы заложили в игру слишком многое и сделать все будет очень трудно, пришло довольно быстро. И хотя мы постарались соблюсти контракт и исполнить все, что обещали, однако ж к концу все-таки пришлось выбрасывать из игры отдельные вкусные "фичи", как ни было их жалко...

Второе: дефицит времени. Проект нам предложили, напомню, в сентябре 98-го, а выйти он должен был примерно в апреле 99-го. Семь месяцев, не считая времени на сбор команды. Оглядываясь назад, я и сам не понимаю, как мы могли настолько сбрендить, чтобы согласиться на такое... на такую авантюру... К тому моменту, когда мы начали собственно работу, у нас даже не было дизайн-документа. Да, сюжет и пара картинок-набросков, конечно, имелись, но больше – ничего.

Я часто ловил себя на мысли, что придумываю монстра или оружие за несколько минут до того, как моделлер начнет его делать, а то и просто отдаю весь дизайн на откуп самому моделлеру. Надеюсь, не надо объяснять, что такой "метод" – причина огромных потерь времени? Достаточно сказать, что нам неоднократно приходилось переделывать модели дважды, поскольку первая моделька, сделанная в спешке, была ужасна.

Третье: инструментарий. Да, LithTech – хороший "движок", и с ним было приятно работать, но для того чтобы создать игру, нужны еще инструменты для моделей и текстур. Увы, ни того, ни другого, у нас не было.

История, собственно, очень проста: Monolith разрабатывал Shogo с помощью пакета Softimage, и они, разумеется, написали отличные модули для экспорта всего, что им было нужно. Увы, наш моделлер вместо Softimage работал с 3DS MAX, и нам пришлось делать все с нуля. Monolith нанял стороннюю фирму, чтобы написать модуль экспорта для MAX, и поначалу казалось, что все работает как надо, но чем дальше, тем чаще стали обнаруживаться проблемы. То геометрия, то текстуры, а то и все вместе экспортировалось с ошибками, и это нас сильно задержало. Monolith попытался нам помочь, и сам начал делать модуль экспорта с нуля. К моменту, когда мы прекратили разработку, этот модуль был хоть и не идеален, но лучше всех остальных.

Модуль для экспорта текстур из Photoshop был замечательный, но вот работа по созданию "шкур" шла бы намного легче и быстрее, если бы можно было посмотреть "шкуру" на

самой модели в редакторе моделей, предоставленном нам Monolith. Я понимаю, что эти инструменты — первого поколения, и рано или поздно все будет исправлено, но нам, увы, пришлось работать с тем, что было.

Четвертое: ребята, нужен офис! Это может показаться банальным, но в той ситуации, в которой оказались мы, снять офис было невозможно. К тому же мы были уверены, что это ненужная роскошь. В самом деле, мы могли работать, есть и спать в нашей большой квартире. В теории это выглядит замечательно: экономится куча времени на поездках, ты можешь проснуться в 7:00, а в 7:05 уже творить разумное, доброе, вечное. Увы, в реальности это не сработало. Я не хочу вдаваться в детали, скажу только, что быстро появились проблемы, и офис просто необходим, чтобы люди знали, что здесь работают, а не играют и не смотрят до одури видео.

Пятое: нанимать надо местных. Опять-таки, это кажется очевидным, но для нас оказалось серьезным препятствием. Мы начали как группа людей по всему миру, работающих вместе над играми, и просто уволить всех и нанять незнакомых ребят из Солт-Лейк-Сити мы не могли. Через восемь месяцев мы осознали, что именно это и надо было сделать, но — было уже поздно.

Шестое: убедитесь, что деньги будут. Нам, конечно, повезло, что нам дали аванс — дабы мы сделали аддон, и спасибо еще раз за это нашему агенту. Да, бюджет был не слишком большой, но равномерно размазанный по четырем этапам, и был еще бонус в момент подписания. Денег было негусто, если сравнивать с другими проектами, но мы были к этому готовы, однако возникли проблемы, и за два месяца нашего труда мы так и не получили денег. Именно это повредило проекту сильнее всего.

Седьмое: народный гнев. Когда мы открыли Web-узел проекта LOF, на одном из форумов нас очень чувствительно задел один из фанатов Shogo, критиковавший качество нашей работы. Может быть, мы и заслужили какую-то часть этой жестокой критики, но, я думаю, что в той ситуации, в какой мы оказались, и с теми инструментами, которые у нас были, мы сделали лучшее, на что были способны. Прежде чем на кого-нибудь наезжать, людям стоило бы самим попробовать сделать лучше, и, похоже, история с еще одним аддоном к Shogo, да и все происходящее в среде фанатов Shogo, это доказывает...

Я думаю, что никто, попав в нашу ситуацию, не смог бы достичь даже того, чего достигли мы.

Комментарий-3

Комментарий, по необходимости, тоже будет длинный. Итак, загребущие руки и нездоровое желание сделать больше всех и круче всех. Типичнейшая ошибка. Когда потом приходится отрезать еще живые куски проекта, оставшийся огрызок уже никогда не будет хорошей игрой, ведь он не целое, но часть. Лучше сделать маленький, но интересный проект, чем наворотить выше головы, но сломаться на полдороги. Если останется время — можно будет добавить что-нибудь, это гораздо легче, чем вырезать...

Сюда же, кстати, относится и недостаток времени. Времени не бывает мало, просто нужно понимать, какую именно игру ты успеешь сделать за время, которое тебе дают. И не соглашаться на большее. И помнить, что свои возможности обычно переоцениваешь в несколько раз...

Инструментарий. Похоже, они работали вообще без программистов. Так не бывает. Очевидные вещи, типа мелких утилит, надо делать самим, чтобы человек, который может что-нибудь исправить, сидел рядом всегда. Надеяться на доброго дядю нельзя, ни под каким видом.

Офис и местные работники. Подмечено тонко, но недостаточно широко. Беда здесь — в свойствах человеческой натуры. Люди, особенно друзья, имеют мерзкую тенденцию общаться неформально. А это сильно-сильно вредит делу. Когда твой близкий друг решил поволынить и не делает то, что обещал, — что ты предпримешь? Поговоришь с ним? И что дальше? У него свои дела, не менее важные. Люди не ангелы. Поругаетесь, помиритесь — человек-то хороший... А дело стоит.

Наемный же работник управляется проще. Ему можно, не мучаясь угрызениями совести и не портя отношений, не заплатить, если он не сделал работу. Мораль: один-двое приятелей во главе фирмы еще как-то могут работать, но компания друзей не сделает ничего и никогда. Развалится, и хорошо еще, если после первого проекта, а ведь может и в процессе. А деньги уже получены, и в России отдавать их будет непросто.

Кстати, о деньгах. Их и в самом деле может не быть, как видите, даже в благополучных Штатах. "Кризис неплатежей" — слышали такую фразу? Он в России уже которое десятилетие существует. Если задержка выплат на пару-тройку месяцев для вас — смерть проекта, лучше не начинать. Накопите достаточно денег на текущей работе, чтобы прожить это время на хлебе и воде, но накопите обязательно. Рано или поздно деньги появятся, и все, что недополучено сегодня, завтра с лихвой окупится доходами с продаж. Если до них дойдет, конечно...

А насчет "никто не смог бы" надо сказать ровно одно: создание образа самих себя и своей игры — это отдельная, очень сложная работа. Сами не можете — наймите профессионала. Окупится, и еще как окупится. Паблишер, конечно, поможет, но если вы будете ему мешать... Будет плохо. Как у Дэна.

LOF: Выводы

Мы можем долго обсуждать, кто был виноват в том, что проект LOF был закрыт. Monolith, Anarchy Arts, паблишер, агент, фанат... В какой-то момент и до какой-то степени каждый из нас делал что-то неправильно, эти неправильности сложились и привели к закрытию. Бесполезно показывать пальцами на виноватых, мы многому научились и продолжаем работу над другой игрой.

Комментарий-4

Остается только присоединиться: да, ошибки в первом проекте неминуемы, можно и на деньги попасть, и имя себе испортить очень крепко, но главная мысль не в этом. Увы, в этой индустрии можно учиться только на своих ошибках. Поэтому, провалив первый проект, надо хорошо подумать, почему это произошло, и обязательно применить эти знания во втором проекте.

LOF: Благодарности

А в конце хочется поблагодарить нескольких людей, которые очень нам помогли и дали нам шанс создать Anarchy Arts и Legacy of the Fallen:

Monolith, GamesAgents, PlanetShogo, GaGames, My Wife, Julie, Shawn Gonzales and his Family, Ewen Vowels, Chris Gentille, Jeff Gouge, Jeremy Northup, Jon Olson, Dustin Morell, Tommy Mellberg, Richard Vale, Christopher Buecheler, Paul Cotthingham, Tom Cain, And every Fan who sent letter of support, Thanks to you all.

Перевел с английского Господин ПэЖэ.

ГАРНОЕ 3D-ЗАВТРА

Вторая серия мыслей о смачно затененном будущем

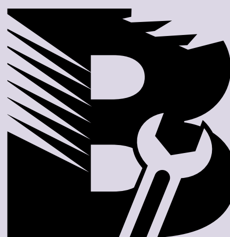


ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО



Предыдущее “Личное дело” уже было отдано попыткам предсказать ближайшее будущее 3D-акселераторов. Тогда я проследил лишь пути повышения скорости их работы, проигнорировав качество. Однако новые технологии, заметно улучшающие внешний вид картинки, уже на подходе. Сегодня речь пойдет о загадочном термине Bump Mapping.



ump Mapping (или наложение рельефа) – это попытка придать текстурам объем, создавая иллюзию неровности плоской поверхности. Щели на дереве, неравномерность кирпичной кладки, рябь на глади озера – все это можно имитировать с помощью рельефного текстурирования. Именно имитировать, так как все современные методы наложения рельефа лишь создают видимость кочек и впадин за счет изменения освещенности элементов текстуры (текселей), оставляя саму текстуру плоской. Идея проста: количество отражаемого от поверхности света зависит от угла его падения. Области, на которые свет падает перпендикулярно, более ярки, чем расположенные под углом к источнику освещения. Поэтому для создания эффекта “выпуклости” участка текстуры достаточно изменить освещенность составляющих его текселей.

DirectX 6 поддерживает как минимум три метода рельефного текстурирования: Embossing (выдавливание), Environment Mapped Bump Mapping (EMBM, или наложение рельефа с помощью карты среды) и Dot Product. Последний способ реализован только в полупрофессиональном чипе 3Dlabs Permedia 3 и в мистическом NEC PowerVR 250 (экс-PVRSG), продажи которого “начнутся в следующем квартале” вот уже второй год подряд. Поэтому позволю себе не углубляться в описание Dot Product, перейдя к рассмотрению первых двух методов получения “объемных” текстур.

Выдавить рельефно

Embossing (выдавливание) – самый простой метод создания рельефа на текстуре. Не вдаваясь в подробности, принцип его работы можно описать так:

Подготавливается карта высот – монохромная текстура, светлые области которой соответствуют возвышениям, темные – впадинам. Также вычисляется ее негативное изображение. Потом карта высот сдвигается в направлении источника света, ее негатив – в противоположную сторону, и полученные текстуры смешиваются в одну. В результате получается черно-белое изображение с иллюзией тени с одной стороны “выдавленного” рисунка и света с другой. Осталось только смешать эту текстуру с базовой текстурой объекта, получив желаемый “бугор”.

Основной плюс Embossing – доступность: выдавливание можно реализовать на любом современном 3D-ускорителе. От акселератора, в принципе, не требу-

ется даже поддержка мультитекстурирования (в этом случае на создание эффекта уйдет три прохода рендеринга треугольника). Ускорителям, умеющим за один проход накладывать по две текстуры на треугольник, на Embossing потребуется только два прохода. Скажу больше, большинство современных акселераторов (TNT/TNT2, G400, Rage 128 и Savage4) обучены выполнять выдавливание всего за один проход.

К сожалению, Embossing имеет серьезные недостатки: не поддерживаются цветные источники света и блики на объектах, значительно ограничены диапазон (максимальная “высота” и “глубина”) выдавливания и угол отклонения источника света от нормали к выдавленной поверхности. Кроме того, недостижимы красивые процедурные эффекты (к примеру, движение ряби на поверхности воды). В общем, наложение рельефа методом EMBM (рис.1) действительно выглядит значительно натуральнее, чем выдавливание (рис.2).

Обрельефить натурально

Environment Mapped Bump Mapping (EMBM), пожалуй, самая обсуждаемая возможность нового чипа Matrox G400. Для наложения рельефа по методу EMBM требуются три текстуры: текстура самого объекта, карта окружающей среды (текстура, содержащая отражаемый от объекта свет) и карта смещений. Последняя рассчитывается на основе карты высот и содержит вектора изменения (градиент) высоты в каждой точке.

Фактически, EMBM – это логическое развитие широко применяемых в современных играх карт освещенности. Только в Quake 2 и Unreal карта освещенности (она же карта среды) просто смешивается с текстурой объекта, а при наложении рельефа предварительно обрабатывается с помощью карты смещений. Дабы окончательно не утомить читателя, не буду вдаваться в описание принципов модификации карты среды.

EMBM действительно стал большим шагом вперед по сравнению с Embossing. Новый метод способен обрабатывать за один проход отражение от нескольких (их число практически неограничено) цветных источников света. Сонм интересных эффектов (скажем, рябь на воде или завихрения воздуха в авиасимуляторах) можно получить, динамически изменяя карту смещений. Все это замечательно. Вопрос в другом: как скоро и насколько широко разработчики игр начнут использовать новую функцию? Показательно, что до сих пор нам так и не удалось посмотреть технологию Matrox в “живых” играх. Пока G400 остается единственным дружащим с EMBM чипом, вероятность широкой поддержки этой функции крайне невелика. Даже не хочется вспоминать, сколько перспективных возможностей аппаратуры до сих пор игнорируются девелоперами из-за банальной нерасторопности и боязни проблем совместимости.

Безусловно, альтернатива рельефному текстурированию существует. Можно, например, отвести десятки тысяч полигонов на каждую модель (нечто подобное нам обещают в Messiah), динамически (то есть по ходу игры) меняя уровень ее детализации для достижения приемлемых fps. Тогда красота игры будет пропорциональна мощности ЦП и видеоплаты. Проблема этого подхода в том, что ни один современный процессор попросту не справится с огромным количеством треугольников и титанический труд дизайнеров пойдет насмарку.

Жить красиво

3dfx, давненько не баловавшая нас свежими идеями, обнародовала недавно информацию о новой технологии T-Buffer, значительно меняющей процесс растеризации 3D-изображения. Современные 3D-ускорители работают по довольно банальной парадигме: все отрендеренные треугольники складываются в общий буфер кадра, а Z-буфер используется для отбрасывания невидимых (скрытых другими объектами) частей сцены. Суть T-Buffer – замена единого буфера кадра несколькими независимыми буферами, содержимое которых будет автоматически объединяться (или смешиваться) перед выводом изображения на экран.

Самый главный бонус новой технологии – полный антиалиазинг. Напомню, что алиазинг – это побочный эффект, возникающий из-за недостаточности разрешения растеризуемой картинки. Основные его проявления: неровные (ступенчатые) края прямых, появляющийся на текстурах с множеством мелких элементов муар, разрывы удаленных линий. Придумано немало способов борьбы с алиазингом (краевой антиалиазинг, мип-мэппинг), однако самым радикальным методом остается полный антиалиазинг. Идея его проста: растеризовать изображение с разрешением, значительно превышающим экранное, уменьшая картинку до нужных размеров перед выводом ее на дисплей. Схема работы полного антиалиазинга на ускорителе с архитектурой T-Buffer примерно такова:

Сначала сцена делится на части, которые распределяются между независимыми конвейерами растеризации. После окончания их (конвейеров) работы, отрендеренные части собираются в единую картинку, которая уменьшается до разрешения монитора и выводится на экран.

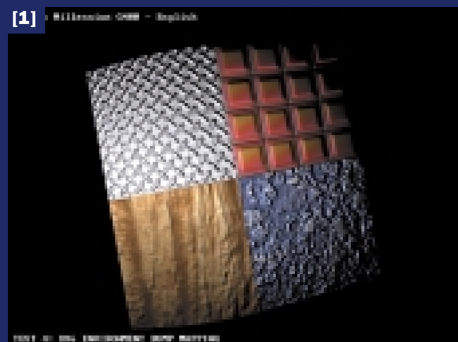
Схема слишком сложна, чтобы стать реальной? А если я скажу, что работающая по этому алгоритму железка уже существует? Да, это именно тот монстр с рисунка 3. Зовут животное Mercury, а произвел его на свет божий отец-героин, тятя табуна неведомых зверушек (©А.С.Пушкин) и, наконец, просто гигант мысли Quantum3D. Чудо состоит из четырех акселераторов Obsidian 200SBi (у каждого на борту по два чипсета Voodoo 2 и 24 Мбайта памяти), объединенных модулем антиалиазинга AAlchemy. Фактически, Mercury – это четыре работающих в параллели Voodoo 2 SLI, совместно растеризующих картинку в разрешении до 2048x2048 (по 1024x1024 на нос), а AAlchemy сжимает результат до 1024x1024.

Безусловно, этот монстр пока может вызывать лишь теоретический интерес. Однако не стоит забывать, что 3dfx всегда обкатывала новые технологии на профессиональных продуктах Quantum3D (вспомним хотя бы их SLI на Voodoo Graphics).

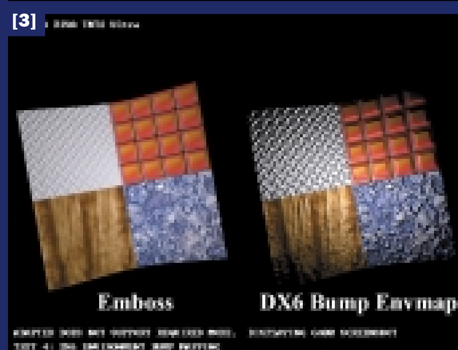
Вполне естественно, что T-Buffer задуман отнюдь не только ради антиалиазинга. 3dfx предусмотрела еще несколько интересных эффектов: “размывание” движущихся и выпадающих из поля зрения объектов, тени с нечеткими краями и отражения предметов от полузеркальных поверхностей.

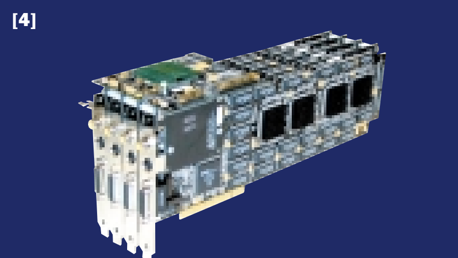
На бумаге T-Buffer выглядит довольно привлекательно. Нам остается только дождаться новых продуктов 3dfx с этой технологией.

До встречи!









[1] Пример рельефного текстурирования методом EMBM. **[2]** Пример рельефного текстурирования методом Embossing (выдавливание). **[3]** Сравнение двух методов (картинка справа — EMBM). **[4]** Монструозный Mercury. Лично.



FPS ОТНЫНЕ УЛЬТРА

• Николай Радовский •

Волшебные и безумные закончились. Подозреваю, что навсегда. А что вы хотите, когда на дворе Arena с Tournament? Осеннее ускорение, о котором так долго твердили на страницах .EXE, началось. Пристегните ремни, взлетаем.

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, 128 мегабайтами 8-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball EX 12.7 и монитором ViewSonic PT770. Тесты проводились на процессорах Pentium III 500 и Pentium II 300. Для сравнения мы приводим результаты тестов платы Diamond Viper V550 (чипсет Nvidia Riva TNT). Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на англоязычной версии Windows 98 с установленным DirectX 6.1. Перед тестированием в Unreal мы устанавливали патч версии 2.25f и включали опции Volumetric Lighting, Coronas и Shiny Surfaces. Все ускорители, за исключением Stealth III S540 (результаты для этой платы получены на S3 Metal-порте игры), тестировались в Direct3D-версии игры. Результаты Quake 3: Arena получены на тестовой версии 1.08 с помощью консольной команды timedemo 1; demo q3demo1. Измерения проводились при следующих настройках:

Lighting: lightmap
Geometric detail: high
Texture detail: 3
Texture quality: 16 bit
Texture filter: bilinear

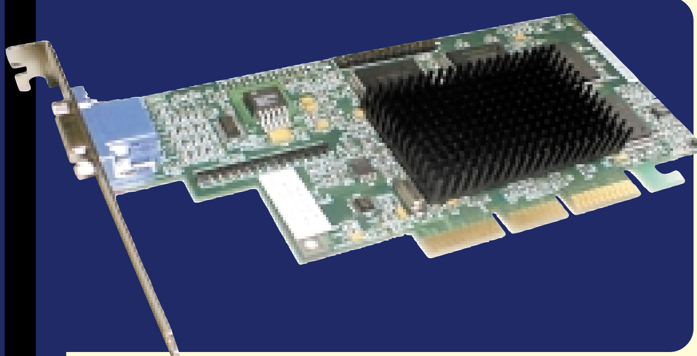
Результаты Expendable получены на демо-версии игры, запущенной с ключом -timedem2.

Специальный приз .EXE

Matrox Millennuim G400	
Цена	$128
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	Matrox G400
Тип установленной памяти	SGRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тактовая частота чипсета	125 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	5.13.020
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность ★★★★☆
Качество рендеринга ★★★★★
Функциональная полнота ★★★★☆
Итог 4.5

Со времени появления последнего 3D-чипа Matrox минул год – немалый срок по меркам индустрии. G200 был неплох для своего времени, хотя и проигрывал в скорости тогдашним фаворитам Voodoo 2 и TNT. Основной недостаток G200, попортивший немало крови Matrox, – непростительно длительная (более полугода) задержка с выпуском полноценных OpenGL-драйверов. Платы поставлялись с куцым модулем, транслирующим запросы OpenGL в Direct3D. Ни о какой серьезной производительности в Quake 2 не было и речи.



Отрадно, что G400 комплектуется полноценными OpenGL-драйверами. Разумеется, чип поддерживает все мыслимые функции: рендеринг в True Color, мультитекстурирование, AGP во всех ее ипостасях, текстуры до 2048x2048, 32-битный Z-буфер и буфер шаблонов. В этот салат Matrox добавил собственный ингредиент – наложение рельефа с помощью карты среды (EMBM).

Выпускается несколько версий плат на G400, отличающихся поддержкой DualHead (возможность подключать к плате второй монитор или телевизор) и объемом установленной памяти (16 и 32 Мбайта). Кроме того, выпускается также Millennium G400 MAX – "ультра"-версия G400 с разогнанным до 166 МГц чипом и работающей на 200 мегагерцах SGRAM. Вполне понятно, что на все MAX устанавливатся DualHead и 32 Мбайта памяти. На данный момент эти платы в жутком дефиците и до Москвы они еще не добрались. К нам на препарирование попали две платы Millennium G400 – с 16 и 32 мегабайтами SGRAM. DualHead обе железки, увы, не поддерживали.

Matrox, подобно остальным производителям 3D-ускорителей, отказался от выпуска плат с расширяемой памятью. Дело в том, что высокие частоты работы ОЗУ требуют минимизации пути сигнала от памяти к чипу и применения дорогостоящих разъемов. ОЗУ, с другой стороны, продолжает дешеветь. В итоге напаять дополнительные чипы на плату оказывается дешевле и проще, чем связываться с хитрыми коннекторами.

Нужны ли дополнительные 16 Мбайт ОЗУ или стоит сэкономить? За единственным исключением, во всех наших тестах 16-мегабайтная версия Millennium G400 отставала от 32-мегабайтной на незначительные 1-2 fps. Такая разница явно не стоит $60. "Единствен-

ным исключением" стал Quake 3. Дело в том, что OpenGL-драйверы G400 до сих пор не догадываются о возможностях AGP, позволяя чипу доставать текстуры только из локальной памяти платы. При максимальной детализации 16-битных текстур их суммарный объем на уровне q3test1 составляет примерно 14 Мбайт. Для видео и Z-буферов в разрешении 1024x768 High Color нужно 4,5 Мбайта памяти. Так как для растеризации каждого кадра не требуются все текстуры, драйверы успевают их вовремя подгружать. Однако игра в 1024x768 при 32-битной глубине цвета откушает уже девять мегабайт локальной памяти платы, и для текстур некоторых кадров просто не хватит места, а драйверы будут заняты постоянной перезагрузкой текстур (этот процесс называется трэшингом). Итог – ошибки в текстурировании некоторых поверхностей и низкие fps. Если вы собираетесь играть в Q3:A в True Color и с максимальной детализацией – покупайте 32-мегабайтную версию G400. Не столь притязательным геймерам вполне хватит платы с 16 "метрами" памяти.

Несколько слов о картинке. G400 обеспечивает прекрасное качество рендеринга и в High, и в True Color. Здесь плата ни в чем не уступает TNT2. Единственная замеченная нами проблема с OpenGL-драйверами – "мусор", вылезающий на экран после смены видеорежима. Баг лечился перезапуском Quake. Фирменный метод наложения рельефа с помощью карт среды (Environment Mapped Bump Mapping) в реальных играх нам оценить, увы, не удалось. Хотя на сайте Matrox вывешен внушительный список совместимых с EMBM игр, подавляющее большинство из них либо еще не выпущены, либо нуждаются в несуществующих "пока" патчах. На момент написания этих строк единственной реальной игрой, знакомой с EMBM, оставался Expendable. Причем не простой, а "залеченный" патчем Matrox. Имевшиеся в нашем распоряжении версии Expendable (как полные, так и "демки") дружить с этой "заплатой", увы, отказались.

Millennium G400 показал весьма достойные результаты в тестах производительности на мощном PIII 500. Интересно сравнение платы с TNT2 (не Ultra!). В Quake 3 при низких разрешениях (800x600 и ниже) и High Color ускорители на чипе NVidia вырывались вперед, однако в 1024x768 True Color победа оставалась за G400. В менее требовательных к ресурсам ЦП Quake 2 и Expendable плата Matrox уступала TNT2 лишь в 800x600 High Color. Эти результаты наглядно демонстрируют недостаточную оптимизацию драйверов G400. В низких разрешениях узким местом системы становится ЦП, а не скорость текстурирования ускорителя. Поэтому жрущие лишние циклы процессора драйверы Matrox не позволяют G400 вырваться вперед.

В высоких разрешениях и True Color, наоборот, сдерживающим фактором становится скорость 3D-акселератора. Мощный центральный процессор в этих условиях вынужден ожидать окончания растеризации каждого кадра, а степень оптимизации драйверов теряет решающее значение. Увы, в Unreal G400 безнадежно отставал от TNT2 в любых разрешениях. Впрочем, никакая скорость детища Epic на всех новых чипах стала уже традицией. Тим Свини со товарищи умудрились создать уникальный engine, не способный достойно жить&работать на "среднестатистическом" 3D-ускорителе. К юбилейному 25-му патчу им, наконец, удалось неплохо оптимизировать Unreal под TNT/TNT2. Авось, к 50-му фиксу игра запорхает и на G400!

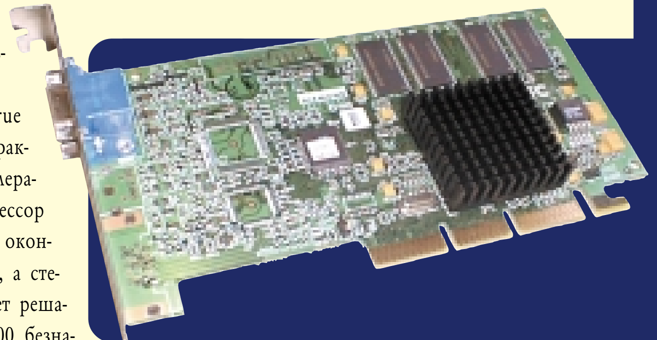
Шутки шутками, но на слабых ЦП (Pentium II 300 и ниже) G400 с текущими драйверами явно не жилец. Здесь новый Millennium довольно сильно проигрывает TNT2 во всех разрешениях (безумные 1280x1024 и выше не в счет). Особенно сильное отставание заметно в Quake 3. Диагноз: при текущем качестве драйверов G400 будет не очень хорошим приобретением для систем с хилыми ЦП.

Итог. G400 – весьма мощный ускоритель, составляющий очень серьезную конкуренцию TNT2. Если Matrox сумеет значительно оптимизировать драйверы (а Epic – Unreal), то у TNT2 практически не останется козырей. Пока же мы можем рекомендовать 16-мегабайтный G400 всем, кто ищет не очень дорогой 3D-акселератор для системы с быстрым ЦП.

Diamond Stealth III S540

Цена	$110
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	S3 Savage4 Pro+
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	125 МГц
Тактовая частота памяти	143 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	4.11.01.8007-8.10.07
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

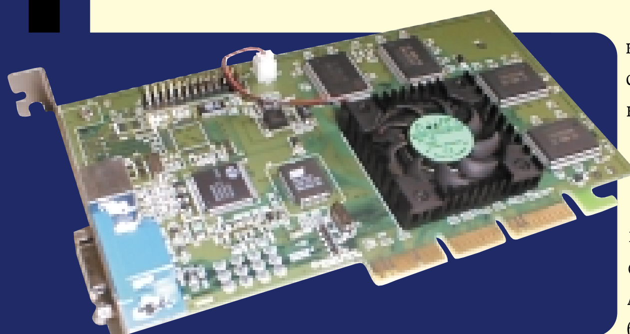
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★☆
3.5 ИТОГ



Фактически, Savage4 – всего лишь модификация чипсета годичной давности. S3 подлатала драйверы ветерана Savage3D, прилепила к нему второй текстурный процессор (для мультитекстурирования) и разогнала "старичка". Вот, собственно, и все нововведения. Тем не менее, Savage4 поддерживает весь джентльменский набор функций современных 3D-ускорителей: рендеринг в True Color, мультитекстурирование, 24-битный Z-буфер с 8-битным буфером шаблонов, однопроходное наложение рельефа методом выдавливания, большие (до 2048x2048) текстуры и AGP 4X. Вполне естественно, что чип содержит и фирменный бонус S3 – сжатие текстур S3TC.

Плата от Diamond попала к нам на тестирование отнюдь не случайно. 22 июня этого года S3 заявила о желании купить Diamond Multimedia. Акционеры Diamond пока еще не одобрили слияние, и сделка может не состояться, однако S3 полна решимости довести затею до конца. Реакция партнеров Diamond и S3 последовала незамедлительно. Официальные лица NVidia дали понять, что на поставки их будущих чипов альянс может не рассчитывать. Creative, выпускавшая ускорители на Savage4, заявила о прекращении их производства. Таким образом, Diamond остается практически единственным крупным поставщиком плат на чипах S3.

К нам на тестирование попала retail-версия Stealth III S540. В эффектной коробке находились: сам ускоритель, CD с драйверами, краткое руководство по установке и диск с "демкой" Need for Speed III. Сама плата являла торжество минимализма: сделав разводку под выход на телевизор, цифровой интерфейс плоскопанельных мониторов и разъем feature connector, Diamond решил не устанавливать на S540 все эти аддоны. Приятно, что на диске с драйверами поставлялся программный DVD-плейер Zoran Soft DVD. В отличие от TNT/TNT2, новый чип S3 поддерживает компенсацию движения (функция, позволяющая не перерисовывать движущиеся объекты из кадра в кадр, а задавать лишь их начальное и конечное положения, указав вектор перемещения), экономящую такты ЦП и снижающую нагрузку на видеоадап-



тер. S540 неплохо справлялся с воспроизведением DVD-Video даже на слабом по сегодняшним меркам Pentium II 300. Впрочем, платы на Rage 128 обеспечивают лучшее качество видео при меньшей загрузке ЦП.

Установка S540 прошла не без проблем. Последние версии драйверов Diamond, скачанные нами с сайта компании, отказались дружить с Quake 3. На сайте S3 мы нашли оптимизированные под Q3 бета-версии драйверов Savage4, но Windows 98 признавать их отказалась (система просто не обнаруживала их в указываемом каталоге). Без вопросов вставал только устаревший софт от S3. На скрещивание inf-файлов, позволившее установить свежайшие драйверы, у нас ушло несколько минут. Однако нет никакой уверенности, что пользователи смогут провести подобную операцию самостоятельно.

К качеству рендеринга Savage4 претензий не возникло – оно полностью соответствует строгим сегодняшним стандартам. Мы отметили лишь один недостаток: ошибки при наложении рельефа (bump mapping) методом Embossing (выдавливание) в Expendable. А вот скоростью S540 гордиться никак не может. Проблема в недостаточной пропускной способности ОЗУ платы. Дело в том, что Savage4, как и его предшественник, общается с памятью по узкой 64-битной шине данных. В этом свете интересно выглядит усиленное продвижение S3 идеи компрессии текстур. Сжатые текстуры не только занимают меньше памяти, но требуют от нее меньшей пропускной способности.

Со времени появления Savage3D прошел уже год, однако игры, поддерживающие S3TC, широкого распространения не получили. Один из редких примеров – Expendable от Rage Software. Включение сжатия текстур в этой игре не принесло никакого эффекта (наблюдалось даже незначительное падение скорости на 1 fps, связанное с необходимостью сжатия текстур перед загрузкой их в память платы).

Характерная особенность S540 – практически полное отсутствие масштабируемости: скорость игр не возрастает при повышении мощности ЦП. Единственное исключение – Expendable в режиме 800x600 High Color. Во всех остальных тестах пределы производительности платы достигались уже на Pentium II 300. Обеспечиваемая Savage4 практически бесплатная трилинейная фильтрация, конечно, приятный бонус, но плату она не спасает.

Назвать S540 мечтой "оверклокера" (любителя разгона) тоже нельзя. На имевшийся у нас экземпляр платы была установлена SDRAM фирмы MIRA с временем выборки 7 наносекунд. Мы не смогли заставить работать память на частотах выше 165 мегагерц. Сам чип стабильно работал на частотах до 150 МГц, но на производительности платы его разгон сказывался слабо (узким местом S540 остается память).

Итог. Stealth III S540 – ускоритель с явно завышенной ценой. Savage4 мог бы стать интересным вариантом для относительно слабых систем (Pentium II 300 и ниже), если бы не более быстрые и дешевые конкуренты на TNT2 M64.

НАШ ВЫБОР

Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra

Цена	**$210**
Тип акселератора	**2D/3D**
Чипсет	**Nvidia Riva TNT2 Ultra**
Тип установленной памяти	**SGRAM**
Установленный/макс. объем памяти	**32/32**
Тактовая частота чипсета	**150 МГц**
Тактовая частота памяти	**183 МГц**
Тип шины	**AGP**
RAMDAC	**встроенный, 300 МГц**
Видеовход/видеовыход	**нет/есть**
Использованная версия драйверов для Windows 98	**Detonator 2.08**
Поддержка OpenGL	**OpenGL ICD**

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★★
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★★★
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★★☆
ИТОГ 5.0

Корпорация NVidia продает две версии TNT2: стандартную и Ultra. Фактически, это одни и те же микросхемы, просто стабильно работающие на высоких частотах чипы отсортировывают и продают под маркой "Ультра". Чаще всего платы на базе TNT2 Ultra работают на скоростях 150/183 мегагерца (частоты чипа и памяти соответственно).

Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra – вполне типичная плата на Ultra. Активный кулер (радиатор с вентилятором) стал стандартным атрибутом ускорителей этого уровня. Несколько странно выглядит решение Creative установить на плату SGRAM. Этот тип ОЗУ, как правило, работает на меньших частотах, чем SDRAM. Впрочем, жаловаться на качество памяти GB Ultra грешно: ОЗУ стабильно работало на частотах до 220 МГц. При разгоне чипа до 175 МГц скорость памяти пришлось снизить до 205 миллионов оборотов в секунду.

Кроме самой платы, мы отыскали в коробке: многоязычное руководство пользователя внушительной толщины и, что особенно приятно, отдельную брошюру с инструкциями по установке на русском языке, переходник из S-Video в композитный видеовыход (разъем RCA), наклейку для калибровки монитора (необходимое для настройки цвета ПО Colorific лежит на инсталляционном CD), компакт-диск с драйверами и два CD с полными версиями игр Expendable и Rollcage. Комплектация платы столь свежими (и, помоему, весьма достойными) играми заслуживает всяческих похвал.

Результаты тестов Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra произвели на нас впечатление. Серьезное. За последние несколько месяцев NVidia удалось значительно оптимизировать драйверы, выжав из чипа нелишние fps. Показательно, что сейчас на TNT2 в True Color свежая тестовая версия Quake 3: Arena бегает с той же скоростью, что и Quake 2 в тех же разрешениях и на том же железе, но с драйверами трехмесячной давности. Дают о себе знать и дополнительные мегагерцы "Ультры": плата работает заметно быстрее стандартных TNT2.

Стоит отметить интересную инициативу Creative: компания разработала и выложила на сайте для пользователей своих плат эмулятор Glide 2.X (так называемый Unified-драйвер). Утилита устанавливается поверх стандартных драйверов TNT/TNT2 и перехватывает вызовы к Glide, транслируя их в запросы Direct3D. Эмулятор работает достаточно корректно: мы без проблем запустили на нем Glide-версию Unreal, причем потери по сравнению с Direct3D-портом игры составляли всего 1-3 fps. Отмечу, что все новые игры используют третью версию Glide, хотя это уже

не столь важно. Фирменный API от 3dfx умирает, и софт, заточенный исключительно под него, не выпускается уже давно. Эмулятор Creative рассчитан на старые, понимающие только Glide игры.

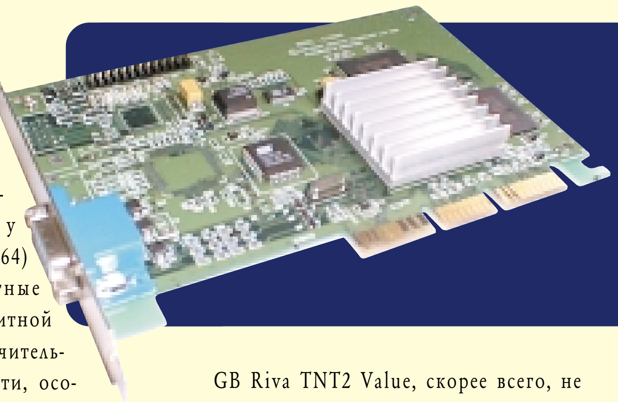
Итог. Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra – плата с великолепной производительностью, отличной комплектацией и, что самое главное, самой низкой среди аналогов ценой. Если вы готовы заплатить за скорость $210 – лучшего выбора не найти!

Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Value

Цена	$85
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	Nvidia Riva TNT2 Model 64
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тактовая частота чипсета	125 МГц
Тактовая частота памяти	150 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 2.08
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD



TNT2 за такие деньги? Невозможно? Правильно, невозможно, ибо это не TNT2. Точнее, не совсем TNT2. Тактовая частота и внутренности чипа остались без изменений, однако шина памяти у TNT2 Model 64 (сокращенно – M64) обрезана до 64 бит (стандартные TNT2 связаны с памятью 128-битной шиной данных). Результат – значительное снижение производительности, особенно заметное в True Color.



Фактически, на M64 игры в 800x600 True Color шевелятся медленнее, чем в 1024x768 High Color (единственное исключение – Quake 2, загружающий больше чип, чем память платы). На ускорителе установлено "всего" 16 мегабайт памяти. В принципе, M64 способен адресовать все 32 Мбайта, однако дополнительное ОЗУ неизбежно поднимет цену платы. Нужны ли 32 мегабайта на борту TNT2 вообще? Ответ тот же, что и в случае с G400. OpenGL-драйверы TNT/TNT2, подобно драйверам Matrox, не поддерживают AGP-текстурирование. Поэтому фанатам Quake 3, желающим играть в разрешении 1024x768 True Color при максимальной детализации текстур, следует обзавестись платой с 32 "метрами" памяти. Впрочем, у владельцев M64 вряд ли возникнет подобное желание: 21 fps – этого явно недостаточно для нормальной игры.

GB Riva TNT2 Value, скорее всего, не разочарует адептов разгона: имевшаяся у нас плата стабильно работала на частоте 150/200 мегагерц (частоты чипа и памяти соответственно), догоняя по скорости в режимах High Color стандартную TNT2 (в True Color отставание M64 оставалось значительным).

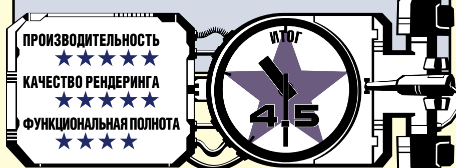
Безусловно, Value не конкурент обыкновенным TNT2, однако найти ускоритель с полноценной версией чипа менее чем за $100 в ближайшее время вам вряд ли удастся (Diamond Viper V770 16Mb стоил на момент написания этих строк не меньше $110). Поэтому будьте бдительны: если вам предлагают слишком дешевую плату на TNT2 – скорее всего, это M64.

Зато более хилым TNT и Savage4 этот ускоритель почти не оставляет шансов. TNT еще может побороться за счет дешевизны, а вот покупка плат на чипах S3 при сегодняшнем уровне цен на них практически лишена смысла.

НАШ ВЫБОР EXE

Diamond Viper V770 Ultra

Цена	$225
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	Nvidia Riva TNT2 Ultra
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	150 МГц
Тактовая частота памяти	183 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 2.08
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD



Плата комплектуется: кратким руководством по установке, CD с драйверами и двумя компакт-дисками с полными версиями игр Superbike World Championship и Wild Metal Country (это нечто!). Интересная особенность: с помощью перемычек V770 (как, впрочем, и Stealth III S540) можно обучить работать с AGP 4X. Ни один современный чипсет материнских плат не поддерживает этого режима передачи данных, поэтому по умолчанию AGP 4X запрещен. И я сильно сомневаюсь, что современные игры сумеют извлечь из этого режима хоть какой-нибудь прок. Проверить мои подозрения можно будет только после выхода i820 – первого чипсета с поддержкой 4X.



Удивляет отсутствие на V770 Ultra выхода на телевизор – стандартной возможности для ускорителей этого ценового диапазона. На плату установлен очень быстрый 5,5-наносекундный SDRAM производства Hyndai. С неразогнанным чипом память стабильно работала на частотах до 230 МГц. Однако с бегающей на 175 мегагерцах "Ультрой" ОЗУ сотрудничало, живя на частотах не выше 200 МГц. Таким образом, ускорители TNT2 Ultra от Creative и Diamond если и отличаются по разгоняемости, то весьма незначительно.

Pentium III 500

	Millennium G400 32Mb	Millennium G400 16Mb	Creative TNT2 Ultra	Diamond V770 Ultra	Creative TNT2 M64	Diamond Stealth III S540	TNT2	TNT 3000	Voodoo3
Q3A									
800X600 High Color	43,3	43,1	68,0	67,8	48,7	40,2	61,7	42,1	61,2
800X600 True Color	42,4	42,1	57,8	57,8	32,7	30,6	48,1	30,1	
1024X768 High Color	38,9	38,5	50,1	50,1	34,6	25,3	41,8	27,0	42,0
1024X768 True Color	35,5	34,8	40,7	40,7	21,4	18,0	33,2	18,8	
Expendable									
800X600 High Color	45,7	44,9	51,3	51,2	44,7	44,7	49,8	37,2	45,7
800X600 True Color	43,6	42,7	48,5	48,5	28,7	25,7	43,0	25,6	
1024X768 High Color	39,7	38,5	44,6	44,6	33,3	33,0	39,5	24,4	44,0
1024X768 True Color	35,7	33,3	37,5	37,5	20,1	16,0	30,6	17,2	
Quake 2 demo1.dm2									
800X600 High Color	76,5	76,6	98,8	98,6	54,1	56,6	84,0	54,9	113,2
800X600 True Color	76,2	75,8	89,4	89,4	53,5	54,0	75,2	46,3	
1024X768 High Color	64,4	63,0	70,1	70,1	40,1	36,5	58,0	36,1	79,5
1024X768 True Color	61,1	60,1	64,1	64,1	35,7	34,0	52,7	29,8	
Unreal									
800X600 High Color	37,0	36,9	51,5	51,4	44,0	37,4	50,0	41,3	55,7
800X600 True Color	36,6	35,8	48,9	48,9	30,1	30,2	44,3	30,3	
1024X768 High Color	29,8	29,0	44,3	44,3	34,9	23,6	40,8	29,7	49,3
1024X768 True Color	28,8	28,2	38,5	38,5	21,3		33,0	21,0	

Pentium II 300

	Millennium G400 16Mb	Creative TNT2 Ultra	Creative TNT2 M64	Diamond Stealth III S540	TNT2	Voodoo3 3000
Q3A						
800X600 High Color	27,4	43,7	42,1	39,1	43,4	39,8
800X600 True Color	27,2	42,1	32,5	30,6	39,3	
1024X768 High Color	26,5	43,2	34,2	25,3	41,8	37,5
1024X768 True Color	26	38,1	21,4	18	32,8	
Expendable						
800X600 High Color	29,6	32,3	31,9	30,2	32,1	28,5
800X600 True Color	29,4	32	27,5	25	31,9	
1024X768 High Color	28,9	31,2	29,5	28,2	30,6	28,1
1024X768 True Color	27,5	30,4	19,5	15,8	28,5	
Quake 2 demo1.dm2						
800X600 High Color	48,2	68,4	53,5	54,8	67,1	77,9
800X600 True Color	48,2	65,1	52,4	52,6	63,8	
1024X768 High Color	46,4	63,1	40	36,4	56,5	71,5
1024X768 True Color	45,8	59,2	35,6	33,9	51,5	
Unreal						
800X600 High Color	24,7	32,1	31,9	33,1	32,4	34,1
800X600 True Color	24,9	32,5	27,6	28,8	31,9	
1024X768 High Color	22,2	30,8	28,5	23,2	30	32,5
1024X768 True Color	21,8	29,8	19,5		27,9	

Результаты тестов этой платы особых сюрпризов не принесли: цифры практически совпадали с показателями платы от Creative.

Итог. Diamond Viper V770 Ultra – отличный акселератор. Единственный его недостаток – цена. Плата Creative стоит меньше, обладая бОльшим количеством бонусов.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность следующим фирмам и организациям, предоставившим 3D-ускорители для тестирования:

"Ф-Центр" 472-6401

IPLabs 728-4101

"Концерн Белый Ветер — ДВМ" www.whitewind-dvm.com

Восточно-европейское пр-во Creative Labs www.creative.ru